POCKET GAMER

电子天下 掌机迷

零售价 8.80 元

2008年5期 Vol.99

最速攻略

忍者龙剑传



影碟机 / 电脑两用

DVD

战神 BOSS 战影像（下）
太鼓达人鬼难度挑战影像
重生传说试玩影像

彻底攻略

重生传说

影子传说 2 / 刺客信条
牧场物语 闪亮的太阳和朋友们
火影忍者 影分身绘卷

精彩连载

良品的挑战
100 期特别回顾

深度企划

公车上的掌上消遣

电子时代的考验 游戏度测试

ISSN 1672-8866
05>
9 771672 886049





邮购请注明“口袋迷11”（邮购免收邮资）邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收
邮编：100011 联系电话：010-6447 2177/2180


2008年度掌机盛宴
《PSP标准掌机典藏》
PlayStation Portable
PSP
2008 标准掌机典藏
2 DVD-ROM
权威游戏年鉴
2007年春至2008年春
精彩游戏240款以上
周边大推荐
全娱乐功能使用
超实用100问
典藏游戏攻略
战神 奥林匹斯之链
星海传说 初次起程
寂静岭 起源 / 恶魔城X
机动战士高达 战斗编年史
合金装备OPS+ / 狂野历险XF
珍藏版小说
最终幻想1 / 最终幻想2 / CCFF7
PSP的历史
PSP美日最全游戏发售表
PSP日本销量总排行
经典收藏
怪物猎人P 2nd
超厚！
320页
超大容量最全面内容收录
双DVD
典藏游戏实用软件满载
接受邮购
邮购地址：
北京东区安外
邮局75号信箱
邮购部（收）
邮购电话：
010-64472177
010-64472180
邮编：
100011
邮购请注明“PSP标准掌机”，邮购免收邮资！
全国上市热卖中!!
超值定价22.80元



2008年度掌机盛宴
《NDS标准掌机典藏》
NINTENDO DS
年鉴·购机·攻略·小说·烧录卡·模拟器·程序 精彩全部一手掌握
NDS
标准掌机典藏 2008
DVD-ROM
超厚！
320页
超大容量最全面内容收录
大容量DVD
典藏游戏实用软件满载
接受邮购
邮购地址：
北京东区安外
邮局75号信箱
邮购部（收）
邮购电话：
010-64472177
010-64472180
邮编：100011
邮购请注明“NDS标准掌机”，邮购免收邮资！
权威游戏年鉴
2007年春至2008年春
精彩游戏400款以上
周边大推荐
超实用100问
终极烧录卡选购
典藏游戏攻略
最终幻想4 / 雷顿教授与恶魔之箱
高级战争 毁灭之日
最终幻想战略版A2
最终幻想 水晶编年史 命运之轮
口袋妖怪迷宫2 / SD高达G世纪
赛尔达传说 幻影沙漏
符文工房2 / 卡片英雄2
珍藏版小说
逆转裁判4 / 勇者斗恶龙4
NDS美日最全游戏发售表
NDS日本销量总排行
NDS的历史
全国上市热卖中！！
超值定价19.80元


PSP 最强娱乐情报专门志！游戏、影音、模拟器大集合！双光盘超大容量收录！
附送DVD-ROM
最新PSP游戏满载
爱 PlayStation Portable
iPSP
VOL. 8
超值价14.8元
全面改版 精彩升级
硬件实战
便携视频播放
王者之争
PSP VS. MP4 播放器
使用攻略
PK数码相机PSP摄像头解析
PSP装机十大必备软件
哪里买PSP更划算？
小编购机体验：电脑城篇
恢复模式解读 / PSP视频制作之码率扫盲
时间机器设置攻略 / 神奇电池有多神奇？
PSP 破解高手之书 / PSP 金手指攻略
网络对战平台大推荐
游戏攻略
战神
奥林匹斯之链
精彩游戏及软件满满装载!!
「双DVD」
轻松安装轻松使用打机必备
iPSP
PSP最强专门志
▶双DVD ▶爱PSP就买《iPSP》
▶3月31日震撼上市 ▶14.8元

杂志+DVD

总99期

2008年第5期



■忍者龙剑传 DS

CONTENTS

当代黑龙江研究所 主办

电子天下杂志社 编辑出版

社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号

北京工作站：北京安外邮局75号信箱

邮编：100011

国际统一刊号：ISSN 1672-8866

国内统一刊号：CN23-1527/TN

广告许可证：京海工商广字第1500号

邮发代号：80-315

订阅：全国各地邮局

每月10日/25日出版

定价：8.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰

副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星

主编：杨帆

执行主编：郑佳鑫

编辑：暗凌、翔武、菜团、猴子、露琪

美术编辑：刘振伟

投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花

邮购地址：北京安外邮局75号信箱

电话：（010）64472177

（010）64472180

传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆

电话：（010）64472187

E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网

官方主页：www.vgame.cn

官方论坛：www.magiczone.cn

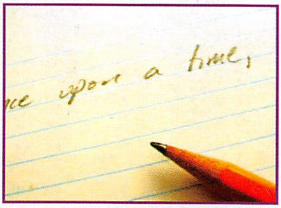
特别策划

车轮滚滚伴我游 掌上消遣不发愁 ……028



这些年你上学或上班的时候有没有乘车的习惯呢？如果你是一个整天在车轮上来往于住所和其他地方的玩家，那么你应该也会有在车上打机的习惯吧。无论你是什么掌机的玩家，在你读到这篇文章的时候，你应该会觉得自己也有着本文作者相同或相似的经历。车上游戏，乐趣多多！

来自电子时代的考验 ……146



最近要考试了吗？无论是期中考试还是模拟升学考试，各位同学们应该都很劳累吧。今天PG的考试也要开始了！不要叹气，我们考的是各位的玩家水平和游戏知识。大家在紧张学习之余换换脑子，做一些数理化史地生以外的题目，也许你在这方面的水平并不输给其他的同学哦！

良品的挑战 New!

恶魔城 废墟的肖像 ……082

三国志DS2 ……085

超级碧奇公主 ……088

战神 奥林匹斯之链 ……091

PG攻略战队

重生传说 ……094



PS2经典名作这次又移植给PSP了，凭借NAMCO的实力，即使游戏光盘的容量变小，也依旧收纳了PS2版全部的内容，更有许多诚意的要素追加！无论你是传说饭还是PSP的拥护者，这个游戏都是值得你好好玩一玩的，尤其是在怪物猎人发售之前这段空白的时间里。

忍者龙剑传 龙剑 ……108



NDS版的忍者龙剑传是近年来一直追求游戏画面的TECMO做出的令玩家们瞠目的游戏。仅仅凭借DS的机能和画面，就能够再现忍龙的精髓吗？而竖立持机，只用触笔的操作方式，也是十分另类的。之前大家看到的宣传影像已经够多了，现在实战的一刻已经到来，大家一起上吧！

影子传说2 ……102

牧场物语 闪亮的太阳和朋友们 ……120

火影忍者 影分身绘卷 ……128

刺客信条 ……140

新闻中心

新闻中心……006
电玩避雷针……010
PG视点……012
PG排行榜……013
游戏新干线……026

新作报道

高达纹章（NDS）……014
星海传说 二度进化（PSP）……018
废车浪漫大活剧（PSP）……020
我是化石挖掘者（NDS）……022

游戏评测团

纳米飘移2（NDS）……036
KERORO军曹3（NDS）……038
黑暗衰落（PSP）……040
花、太阳和雨（NDS）……042

软硬兵团

PG特工组……052
掌上周边街……054
软硬件评测团……056

游戏单间

青青牧场……044
PSP绝对热点……048
NDS生活应援……050
口袋基地……060
头脑锻炼教室……064
狩人营地……066
勇者斗恶龙王国……072
最终幻想双周刊……074
高达黑历史……076
机战天空……078
秘技侦探团……162
萌之乐园……164
贴图特搜队……182
三栖人地带……184
同人专场……190

PG吧

PG BAR……166
New！ 100号特别连载（4）……170
PG总动员……176
PG博客……178

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题，请联系本刊发行部进行调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

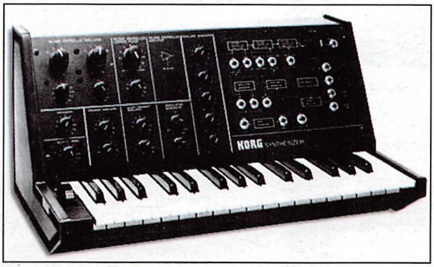
招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至一yp@vgame.cn

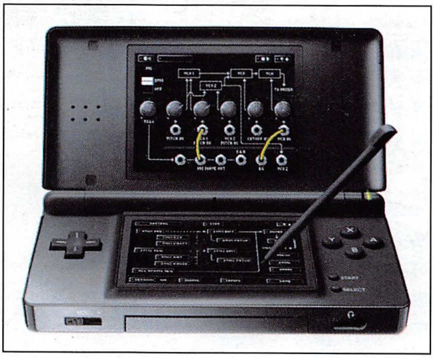
日本推出DS音乐制作软件 再现七十年代电子音乐魅力

AQ Interactive发表，将于7月推出以重现老牌电子乐器厂商“KORG”70年代模拟电子音乐合成器“MS-10”功能与音色为主题的NDS音乐工具软件《KORG DS-10》。

《KORG DS-10》是以1978年KORG所推出的模拟电子音乐合成器“MS-10”为主题的音乐工具软件，通过原厂所提供的技术，以模拟的方式重现当年著名的音乐制作机器的独特音色。



↑MS-10是70年代末日本推出的音乐合成器。



↑NDS版的《KORG DS-10》的操作界面与原机一样，配合黑色主机简直是当初的翻版。

该款软件通过NDS的触摸屏幕来仿真MS-10的开关、旋钮与接线的操作。提供3种演奏输入模式，包括KORG“KAOSS PAD”与“KAOSS ILATOR”等产品所采用的触摸输入、音乐键盘输入与矩阵式输入。除单机演奏外，也支持联机多机同时演奏与数据交换。NDS版《KORG DS-10》预定7月推出，定价4800日元。

日版《魂斗罗DS》如期发售 缺乏诚意的本土20周年纪念

在去年美版《魂斗罗4》作为系列诞生20周年作品推出之后，KONAMI趁热打铁把这个作品推上了日本的游戏舞台。虽然《魂斗罗》系列在中国几乎是每一个电子游戏玩家启蒙时必玩的作品，而且在欧美地区也广受欢迎，但是这个游戏在日本本土却不像马里奥、DQ、FF一样人气高涨，只是在一些核心玩家当中流行。尽管如此，在美国的wayforward小组完全为了向这个系列致敬而制作出《魂斗罗4》之后，KONAMI还是决定在日本发售这个游戏。

3月13日，改名为《魂斗罗　双重精神》(Contra：Dual Spirits) 的DS版魂斗罗终于在日本正式发售。日版的《魂斗罗DS》的内容与美版《魂斗罗4》几乎完全相同，只是游戏界面全部改为日语，另外游戏的LOGO和部分插画由日本方面重新进行了设计。虽然日版的美工仍旧采用了硬派的风格，但是与写实的美版相比，明显更加具有漫画色彩。日版《魂斗罗DS》内收录的任天堂版《魂斗罗》1、2代仍旧使用了美版（NES）的ROM，而日版（FC）的魂斗罗1代采用了KONAMI自己专门的芯片，在游戏原创性方面超过美版很多。这不得不说是日本KONAMI缺乏诚意的表现。



←日本对于《魂斗罗》的发售宣传工作重视不够，不过还是派出女模特作为形象代言人。

李航	奥运会金牌都改成金镶玉了，咱们PG的奖品就改成金镶PSP吧。（猴子：请与SCE联系。）
读者资料	男，19岁，辽宁省铁岭市昌图县第一高级中学，112500，QQ：286421821

日本PSP再度领先硬件龙头 美国NDS持续排行主机榜首

日本电玩媒体近日公布了2008年3月3日~3月9日的日本游戏软硬件销售排行榜,供玩家参考。在游戏销售部分,当周前10名游戏销售总和为44.1万套,较前1周减少5.2万套。入榜游戏平台为Wii 5款、NDS2款,PS3、PS2与PSP各1款,包括4款新作。

在本周的软件销售记录中,备受注目的新作《龙如 见参!》以17.8万套的优异成绩登上榜首,是日本PS3游戏首周销售纪录第2名。《高达无双Special》承袭前周气势夺得第2名。一直长卖不衰的《Wii Fit》与《任天堂明星大乱斗X》以及新推出日版的《银河战士Prime3》包办了第3至第5名。

在主机销售部分,6款主机总和为19.4万台,略低于前1周,最高为PSP的6.6万台,次之为Wii5.1万台、NDS Lite 4.5万台、PS3 2.1万台、PS2 8800台与Xbox360 2500台。除了PS3因注目新作的推出而有所提升之外,其余主机则是全面下滑。

而根据美国权威调查公司NPD集团在3月13日公布的数据则显示,任天堂的两大主流机种DS与Wii占据了北美市场整个2月份硬件销售的排行榜首。事实上,除了去年HALO3发售的当月Xbox360主机一度赶超了它们之外,任天堂的家用机和掌机都占据着北美硬件销售的龙头老大的位置。

在2月份,DS 硬件一共卖出587,000台, Wii的销量为432,000台。令人惊奇的是,整个月的硬件销量第三居然被PS2夺得,达到了351,000台,紧随其后的PS3 卖出280,000 台,Xbox 360降至第五位,只卖出254,000台,PSP的销量是243,000台。尽管PSP在2月份的销售中位居最后,但是随着3月份《战神:奥林匹斯之链》的发售,PSP的北美销量在3月份应该会有很大的改观。

有意思的是,虽然DS掌机硬件占据了2月份市场第一,但是软件销售的排行前5名中都没有DS游戏的影子。《马里奥与索尼克in北京奥运会》是这个月北美DS软件销量最高的作品,排在第6位。而前十名的其余软件中也没有DS的游戏。相反地,Xbox360的软件却占了软件排行榜的大多数。由此可见美国玩家对于电视主机的兴致还是很高的,但是市场的饱和使硬件的销售速度明显降低。至于这样的市场对于今后的掌机会有何影响,还需要时间去验证。

BLEACH死神PSP又出新作 感受加倍炙热的组队战斗快感

日本Sony电脑娱乐公司(SCEJ)近期宣布,将于5月推出改编自知名动漫画作品的PSP 3D对战格斗游戏《BLEACH死神~炙热之魂5~(BLEACH~ヒート・ザ・ソウル5~)》。

《BLEACH死神~炙热之魂5~》改编自久保带人原作漫画,以获得死神之力的高中生黑崎一护对抗恶灵的战斗为主题,通过赛璐珞3D着色法重现原作的角色与世界。游戏承袭前4代作品的基本系统,并首度加入2对2的途中换手制组队战斗系统,玩家将选择2名角色来组队战斗,战斗途中可视残存体力状态即时换手,并具备不同替性的组队模式以及双人共同施展的强力必杀技等新系统,大幅提升对战时的战略性。

游戏具备3种不同的组队模式可供选择,包括换手时可抵挡敌人攻击的"防御性组队"、可施展不间断的双人联手连续技的"攻击性组队",以及受到伤害时可快速累积组队计量表来施展强力必杀技逆转局势的"技术性组队",让玩家依照需求自行设定。因为组队对战系统的加入,游戏中的强力必杀技"灵压奥义"也进化为双人共同施展的"W灵压奥义",有着与一般灵压奥义不同的双人精彩演出与更强大的攻击力。另外,在单人





↑《死神》是在日本和国内都很流行的动漫作品。

战斗模式下现在已经能以无缝的方式来进行始解、万解等变身。游戏登场角色预定大幅更替,许多电视版动画之外的登场角色也将现身游戏中,预定收录42名登场角色,并追加以原作进行中的虚圈虚夜宫为舞台的众多对战关卡。

《BLEACH死神~炙热之魂5~》预定5月15日推出,定价4980日元。

Robelce	所有《迷》迷们好,所有小编们好,我是重视的《迷》迷!哈哈!(猴子:啥是《迷》? PG?)
读者资料	男,16岁,广东省兴宁某中学高一9班,514500,QQ:657915747

美法院仲裁取消暴力游戏罚款 游戏分级制度再一次成为话题

3月17日，Yahoo.com报道说美国第八巡回法庭就明尼苏达州针对贩卖M及AO级限制级游戏给未成年人的罚款作出了裁决，认为明尼苏达州的这条法律具有违反美国宪法原则的特征，这条法律的实施权力很可能因为美国最高巡回法庭的仲裁而成为一纸空文。



根据明尼苏达州的这条法律规定，任何人如果将M级(17岁以上)和AO级(18岁以上)的电子游戏或电脑游戏销售给不满17岁的未成年人的话，将受到25美元的罚款。在该法律生效之后，软件销售商们就这条法律提出了抗辩，并且在2006年的一次法庭审理中获胜。之后该审判的结果受到了州政府的上诉，但是该上诉被最高法庭驳回。受理上诉的美国最高巡回法庭的法官们一致认为目前为止没有任何科学的证据可以表明暴力游戏对于少年儿童的心里有不良影响。明尼苏达州政府可以对巡回法庭的判决继续上诉，现在看来，针对游戏分级出现的种种矛盾远不会消除。

《战神》前制作人又有新动态 计划与电影导演联合制作游戏

在PS2版《战神2》发售之后离职的该游戏导演科里·巴罗格，最近在Newsweek的游戏制作者博客上更新了他的日记，宣布将和著名电影导演乔治·米勒（《快乐的大脚》的导演）共同开发游戏。该消息已经得到了确认，巴罗格和米勒在接受采访的时候说，他们预计共同制作的游戏是该导演在80年代初执导的著名经典影片《Mad Max》（迷雾追魂手），这部影片的主演是著名的好莱坞巨星梅尔吉布森。

Mad Max曾经在80年代推出过3部影片，并且在NES（FC美版）上推出过同名游戏。这次的游戏版则是根据米勒在2003年预订拍摄的该影片新作Mad Max Fury Road改编的，这部电影因为美国发动的伊拉克战争而一直被推迟，直到现在都没有拍摄（2007年的时候米勒曾经计划去纳米比亚拍摄该片，不过后来将没有消息了）。

“很多很多年以来，差不多在我有印象的时候，就一直有人希望我们制作一部Mad Max的游戏，”米勒解释说，“曾经有许多游戏公司和游戏制作人曾经联系我，问我是否可以制作这个电影的游戏。对我来说，以前没有制作游戏的原因，就是觉得当时的制作可能会因为电影的缺席而变成无用之功。”现在这部电影的拍摄还处于策划阶段，不过有一点可以确认的是梅尔吉布森不会再担任影片主演。对于Mad Max的fans来说这是一个很让人遗憾的消息。虽然有《战神》制作人的加盟，但是这个游戏能不能达到预期目标还很难说。



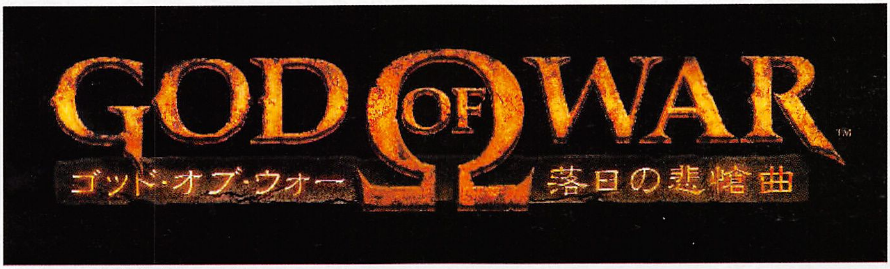
↑MAD MAX可是80年代美国的老电影了，现在还要推出续作和游戏？

于洋 最近忙于工作，几乎没什么时间打机！
读者资料 男，26岁，吉林省长春市朝阳区安达街63号，130061

奥林匹斯之链席卷亚太地区 日版与澳洲版日程提上轨道

《战神：奥林匹斯之链》在北美发售之后，立即在世界PSP玩家中掀起了一阵风潮。在美版与欧版发售之后，同为PAL市场的澳大利亚、新西兰地区的发售也被纳入日程之中。澳洲版的《战神：奥林匹斯之链》将于3月27日发售，让玩家们惊讶的是，澳洲版《战神》推出了和银色PSP-2000主机一起同捆的版本。该捆绑主机售价为309.95澳元（1澳元约合人民币6.5 元），与游戏同日发售。目前来看这个版本的同捆主机与普通的银色PSP-2000 没有太大区别，因为没有主机背面的照片，所以不能确定这个主机是不是和6月份发售的美版一样在背后电池盖上有克里托斯的头像。而且澳洲同捆版的价格比起美版贵了不少，不知道澳大利亚的玩家会不会接受。

在此之前，日本方面也决定推出《战神》的PSP日版。和之前PS2上的两部一样，PSP版在日本也是由CAPCOM代理发行的，除了所有的文字变成日语之外，配音也由日本声优进行更替。为克里托斯配音的是著名的大叔声优玄田哲章，曾经在《圣斗士星矢》里为金牛座黄金圣斗士阿尔迪巴朗配音。日版《战神》不再使用“奥林匹斯之链”的副标题，而是改名为《战神：落日的悲怆曲》。以前《战神2》的日版也曾被加上“终焉的序曲”的副标题，现在看来日版战神系列的副标题走的显然是《恶魔城》一样的路线。



08年业界高层更迭频繁 EA重新任命首席营运官

与往年相比，2008年的第一个季度最大的特色，就是这段时间成了西方游戏业高层人士调整的高峰期。继2月底SCE的全球总经理Phil Harrison辞职并转向Infogrames担任职务之后，一直效力于Electronic Arts的首席运营官（COO）David Gardner在3月初宣布辞去现在的职位，离开了为之服务25年的EA，之后亦前往Infogrames，担任首席执行官的职务。两位曾经身在业界软硬件巨头级公司担任高职的知名人物在相隔不久的时间同时辞职，并且来到同一家游戏公司一起合作，这其中究竟有什么微妙的缘由则不得而知。而EA在David Gardner离职之后，立即着手任命了新的COO。担任全球出版事业部总经理的John Pleasants接替了David Gardner的位置，目前身兼原职和首席运营官两个角色。

根据EA的声明，现在担任重要职务的John Pleasants拥有超过以往前辈的决策权力。他将领导EA的全球出版、传媒合作和行政管理等多个职务，同时还负责着网络事业、发展中心和技术团队的管理工作。在来到EA之前，Pleasants曾经在电子游戏业界以外的地方担任过行政管理的高层职位，包括Revolution Health Group的首席执行官，Ticketmaster的总经理和CEO等等。现在在EA的Pleasants将直接向该社的CEO John Riccitiello负责，他的行政权力在公布之后立即生效。



↑最近一段时间的各大公司高层人事地震已经是家常便饭的事情了。

石明健	我把回函装信封了，不知能否收到，我觉得还是不要装了。（猴子：没关系，装了信封一样可以收到。）
读者资料	男，22岁，北京市怀柔区开放路50号北京糠益德医院，101400

电玩避雷针

好吃的大家吃,有毒的麻倒我。我不入地狱,谁入?本期的游戏简直是多的爆,别说是每个游戏都玩一遍了,光下载都好几个晚上。

扫雷全攻略之NDS篇

首先向众（其实少的可怜吧）女性玩家推荐一款游戏：《粉色街道 闪耀音乐时间》（编号2075），本作的画面以粉色为主色调，人物造型可爱讨好。作为一款对应女性的音乐游戏难度并不高，对于玩过应援团的玩家来说简直是小儿科，互动性不敢恭维，纵向显示的玩法还算新颖，游戏的重点在于购物换装和拍大头贴上，所以本作：男士止步。

《可爱方块 好奇少女DS》（编号2099）同样也是一款可爱休闲的小品级游戏，其实说白了就是仓库番，只不过画面更好更强大些，增加了剧情等等花俏包装，不过还是逃脱不了仓库番手感生硬的弊病，触摸功能也是摆设，唯一的亮就是歌曲还算萌，值得一听。

《KERORO军曹3 天空大冒险是也！》（编号2104），久违的传统2D横版过关游戏，蛤蟆大人果然没有让粉丝们白等，非常优秀的动漫改编作。不单是角色的动作，就连音乐音效都很恶搞，“START”就让俊叔笑喷了。游戏难度适中，收集星星和卡片的乐趣令耐玩度UP了不少，绝对是近期不可多得的好东东。

雷，全军注意，俊叔对《魔法俏佳人 任务开始》（编号2090）的失望犹如滔滔淘米水滔滔不绝，美式画面很是怪异，明明是2D横版射击游戏非要搞成3D人物，粗糙的连脸都糊成一团，敌方角色更是丑陋不堪。射击效果一顿一顿的，根本没有爽快感可言，流程拖沓，半天半天没事可做，更令人费解的是过关后还来个T台走秀，绝对的垃圾游戏。

在亲自玩到之前，我从来没有想过把《花、太阳和雨 无尽的乐园》(编号2137)列为“雷”，因为这款游戏还是有些名气的，只能说是DS糟糕的机能把它给毁了。长达几分钟模糊不堪的片头就令人丧失了大半兴趣，接下来又是一段更要命的，满屏抖动的马赛克把剩下的一丝耐性也打击的差不多了。我知道本作有很多不错的迷题，但实在无法再忍了，DS史上最雷画面的3D游戏，关机。

《职业网球》（编号2100）的制作人是在向红白机网球致敬吗？我想绝对是这样，本作一上手俊叔就仿佛回到了20年前的孩提时代，太像了，画面太FC了，好亲切，手感更是神了，几乎如出一折，连球也同样是由一坨白色点阵组成。不过可惜的是，如果本作在20年前发售的话是神作，但在2008年发售就是侮辱玩家的智商——雷（做逆转手指状）。

据我所知老美很迷日本忍者文化，厂商能做出如此正宗的忍者游戏实属不易，《忍者反应》（编号2108）的画面可以说是一流的，虽然也有3D成分在里面，但绝对的古朴原味，精良的令人赞叹，音乐方面也很神韵，这两方面加分不少。游戏本身说白了是以充分利用触摸功能的小游戏组成，手里剑、忍刀、双截棍，徒手抓鱼，甚至是筷夹苍蝇，个个经典，特别是手里剑和双截棍训练的手感极为真实，如果是用Wii来玩我想就更爽了。

本期除了有讲英语的美国忍者,还有一款绝对的日式忍者大作《影之传说2》(编号2130),如果是和俊叔这把年纪的老玩家一定会感动到流涕吧，红白机时代的经典系列啊，老树终于发新芽了。作为一款动作游戏本作的剧情很足，以任务形式划分关卡，场景充分利用上下屏的深度，和魂斗罗异曲同工。不过除了关底BOSS战有些难度以外，平时几乎可以兵不血刃直接冲过去，美中不足。

除开系统以外，《纳米漂移2》(编号2119）几乎和《沙罗曼蛇》如出一辙，标准的太空射击游戏，除了传统的横版关卡还有竖版关卡，这算是本作的亮点之一吧。另外，爆炸效果做的十分出色，击爆大型敌机时感觉屏幕都在抖动，爽快度满塞，难度虽然不算太高，但也绝对不能马虎。



本文内容只代表作者个人观点，与本刊言论立场无关。

扫雷全攻略之PSP篇

毫无疑问本期的绝对大作是《战神-奥林匹斯之链》，虽然俊叔是个标准的任饭，也彻底被大魄力超爽快的本作征服了，没有理由不给加满分。媲美PS2机能的豪华画面，无可挑剔，音乐音效达到了专业级别，对比之下古战争电影的配乐也不过如此。除了视听效果几乎完美，本作的最大亮点就是——爽，杀的够痛快，BOSS战够个性，特别是绝杀的画面暴力满点，血肉横飞，貌似再说下去就不太和谐了（打住），最后提醒大家下ISO的时候注意挑个完美不死机版本哦。



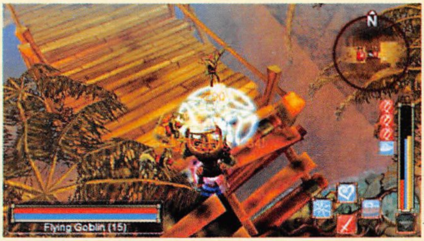
在PSP上玩方块游戏貌似是有点浪费机能之嫌，本期又发售了一款《旋转方块》，看游戏封面角色还真有点块魂的意思，可惜实际上只是非常普通的方块游戏而已，没有让俊叔感觉到新意。而且叽里呱啦的音效也颇为烦人，如此还真不如玩泡泡龙来的实在，除非你大作玩腻味了，否则还是先通关战神再说吧。

PSP几乎每期都要出一款大作级赛车游戏，本期也不例外，《极限赛车-撞车》这款游戏值得一赞，综合水平比较上期的极品飞车要高，画面在同类作品中属上乘，走的是硬派路线，不像日式赛车那么柔化。场景超大，全速跑起来经常是找不到北，撞墙撞树的情况时有发生，或许这就是厂商的目的吧，本作的宗旨就是一个字——撞，甩尾效果很大，方向一旦过重就很难控制，手感需要花时间来适应。

源自PC的ARPG大作《落银城》发售了，虽然是一款移植作，但PSP版本还是值得一玩的，这是一款典型的美式大菠萝游戏，初期有四大种族并且有多种造型可选，蛮有些魔兽世界的味道，就连关键人物头顶的感叹号都很相似。视点会随着地形而变化，很3D，但确实有点头晕，可能部分玩家会不太适应，比如说上了年纪的俊叔，实在是无福消受，再玩下去恐怕中午吃的回锅肉都不保了（猪肉好贵的）。

益智游戏俊叔玩过不少，但像《暗黑衰落》画面如此“大作”的却是第一遭，关卡场景的建模绝对不输于任何一款顶级3D游戏，光影效果也是一流的，论画面绝对值得一赞，迷题的设计还算中规中矩。但坦白的说本作玩起来感觉很枯燥，总是重复做一件事，而且视点转来转去会很晕，游戏的气氛感觉有些压抑，如果要玩益智游戏我宁可去找轻松休闲的日式小品。

本期体育类只有一款《职业棒球大联盟2008》在撑场面，2K系列的作品向来素质都比较高，本作也不例外，无论是球场球员的真实度，还是画面手感都是不错的。但坦白的说，对于棒球蒸饭来说这是大作，但对于广大连规则都不懂的白饭来说，就是标准的雷，顺带说一下，俊叔也属于白饭一类，蒸饭们得罪了。



避雷针

DS雷区探明	
《魔法俏佳人：任务开始》（编号2090）	——理由：丑就一个字。
《花，太阳和雨：无尽的乐园》（编号21XX）	——理由：史上最烂画面。
《职业网球》（编号2100）	——理由：不但侮辱人格，还侮辱智商。
PSP雷区探明	
《职业棒球大联盟2008》	——理由：你懂规则吗？
《旋转方块》	——理由：泡泡龙最高。
《暗黑衰落》	——头晕+枯燥+压抑。

PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

2008年，PSP的春天到来？

对于PSP玩家来说，2007—2008年是这台主机从平淡走向光彩的一年。在这一年里，PSP借助众多优秀游戏在日本本土创造了第一个百万销量的奇迹——怪物猎人P2，又于年中的E3上公布了新型主机PSP-2000，并且在9月份正式发售。与之同期上架的《核心危机 最终幻想7》为PSP玩家们带来了新主机问世以来的第一道游戏大餐，随后的《寂静岭 起源》、《勇者别嚣张》、《战鼓啪打碰》和《战神：奥林匹斯之链》都成为促进PSP销量的坚强有力的推进剂。到2008年2月，PSP在日本的周间销量已经连续两个星期超过了任天堂DS，在日本，在欧美，在亚洲地区，每一个能够看见PSP的地方，都有这些游戏活跃的身影。

PSP的一路走高不是偶然的。自从2006年PS3发售之后，这台标榜“高端”的上品主机就一直因为玩家的冷落而处于尴尬处境，SCE只好把更多的精力逐渐放在了PSP上。这一切并不怪PS3本身，它的机能已经很先进了，现在没有一台主机的机能可以与之相比。但是SCE的高层们在设计这台机器的时候犯了两个错误：主机成本价格过高，以及手柄震动机能的取消。对于这两个问题，SCE的两位前任高层久多良木健和Phil Harrison分别做出了回答，这两人本来一个在日本一个在欧洲，事先应该没有约好说什么但是态度之傲慢却惊人地一致。“PS3这样的豪华大餐是不能和员工食堂的伙食相比的”、“震动手柄是上个世纪的游戏方式”，这样不负责任的发言不但凸显了SCE高层一些人士对于游戏市场定位揣摩的盲目性，更伤害了众多玩家们的感情，使越来越多的原PS2玩家抛弃了PS3，加上NDS对于家用机市场的蚕食，PS3在发售半年之后，便沦落到相当棘手的境地了。当SCE意识到自己的决策在实践中跌了跟头时，要想采取补救措施已经显得有些晚了。久多下台，Phil Harrison也在今年年初辞去了在SCE的职务，这两个重量级的人物的离去在一个侧面证实了PS3政策的失败和他们所承担的责任。在PS3的战略计划失败之后，SCE不能只靠着PS2吃老本，所以把重点逐渐转移到了PSP上。事实证明，这个战略转移是成功的。PSP-2000一经推出，立刻受到广大玩家的欢迎，虽然只是在厚度上减少了一些，但是内存的增加、更多功能的支持和TV OUT的引进，使这台游戏机更加适合多媒体播放以及配合电视的使用。在PS3恢复元气之前，PSP以及成为代替PS2，继续在电视游戏领域开拓的主机了。开发时间长达2年多的FF7CC和《战神》都体现了PSP的机能，而《勇者别嚣张》、《啪打碰》、《无限回廊》等游戏的诞生也使玩家们看到了PSP主机追求游戏内涵性的一面。在《怪物猎人P2G》发售之前，PSP的人气在日本本土已经积累了足够的人气，加上NDS硬件市场的饱和，PSP超越NDS并不是什么新鲜的事情。在中国内地这样没有正式行货发售的地方，喜欢PSP的人与日俱增，所以到处都有PSP的卖家和买家。无论你走进哪个电子市场，都会有一群热心的商家和店员向顾客们推荐PSP主机。PSP的销量在08年初一路走高，应该说在一定程度上与大量进口PSP的中国游戏市场有着联系。在春暖花开的时节，越来越多的玩家加入了PSP一族的行列，这对于SCE来说，是一个好消息，我们也期待着在这台高性能掌机上有更多优秀的游戏推出。



徐千锋	涂鸦就不会了，倒是想文以下翔武，其他小编都能说标准的普通话吗？（猴子：基本上能。）
读者资料	男，20岁，广东省汕头市潮阳区城南凤上东边洋后坑仔企直巷，515100

纵观掌机业界风云变化

中国掌机游戏流行榜

2月16日~2月29日（人气统计）

NDS双周游戏热门榜TOP15

1 NEW 日版

北斗神拳 北斗神拳传承者之道
SPIKE ACT
2008.2.14 人气指数：102776
北斗杀屏拳，你的DS触摸屏已经死了。

2 NEW 日版

虫师 天降之里
MMV SLG
2008.1.31 人气指数：72193
看真人版电影的时候我中途睡着了3回。

3 NEW 日版

世界树迷宫2 诸王的圣杯
ATLUS RPG
2008.2.21 人气指数：63134
亲手绘制迷宫地图的探索冒险类游戏。

4 NEW 日版

心跳回忆女生版2nd Season
KONAMI SLG
2008.2.14 人气指数：60137
友人说那个逃学转校生长得和我挺像。

5 NEW 日版

灵光守护者
任天堂 A・RPG
2008.2.28 人气指数：55637
松野泰己+崎元仁的组合，神作确认。

6 NEW 日版 **成功男士迷人生活 夜晚实战篇**
●TAKARA TOMY ●ETC ●2008.2.14 ●人气指数:46009
游戏汉化完的那一天，真・神作确认。

7 NEW 欧版 **恶魔猎猪**
●dsi games ●ACT ●2008.2.15 ●人气指数：46005
把恶魔城中的西蒙换成猪的动作游戏。

8 NEW 日版 **少女恋爱革命DS**
●GungHo Works ●SLG ●2008.2.14 ●人气指数：40687
这难道是心跳回忆女生版的姐妹篇么?

9 NEW 日版 **新世纪福音战士 真心为你**
●D3 ●PUZ ●2008.2.21 ●人气指数：39262
跟原作没什么关系，柏青哥赌博游戏。

10 NEW 日版 **上帝也疯狂DS**
●EA ●RTS ●2008.2.21 ●人气指数：38531
PC平台的即时模拟类游戏移植掌机版。

11 NEW 欧版 **小画家DS**
●ERTAIN ●ETC ●2008.2.20 ●人气指数：36374
有点意思的游戏，画作是写实派风格。

12 NEW 日版 **牧场物语 闪耀太阳与伙伴们**
●MMV ●SLG ●2008.2.21 ●人气指数：35748
系列登陆DS的最新作，萌系路线依旧。

13 NEW 美版 **迷宫探险家 邪神领域**
●HUDSON ●A・RPG ●2008.2.19 ●人气指数:32867
美式游戏，有不少暗黑破坏神的影子。

14 NEW 日版 **天天开心！绫小路君麻吕的快乐手册**
●dorasu ●PUZ ●2008.2.14 ●人气指数：30579
这游戏跟我们腐女专栏的作者无关系。

15 NEW 日版 **数码宝贝冠军赛**
●NBGI ●SLG ●2008.2.14 ●人气指数：30094
以动画为基础设计的育成格斗类游戏。

PSP双周游戏热门榜TOP15

1 NEW 日版

大蛇无双
KOEI ACT
2008.2.21 人气指数：331618
三国无双+战国无双的华丽阵容大乱斗。

2 NEW 欧版

极品飞车11 专业街道赛
EA RAC
2008.2.22 人气指数：144774
追求速度永无止境的街头赛车手传说。

3 NEW 日版

我的造型师
SCE SLG
2008.2.28 人气指数：108122
搭配每日衣装打扮的时尚设计类软件。

4 NEW 欧版

龙骑士的咏叹调
KOEI RPG
2008.2.15 人气指数：41062
这游戏简直就是FF8风格的cosplay啊。

5 NEW 美版

迷宫探险家 盟约之门
HUDSON A・RPG
2008.2.15 人气指数：32809
美式游戏，有不少暗黑破坏神的感觉。

6 NEW 欧版 **最终幻想Ⅱ**
●SQUARE ENIX ●RPG ●2008.2.8 ●人气指数：22302
不晓得本作推出其它版本的意义何在。

7 NEW 欧版 **打砖块**
●D3 ●TAB ●2007.6.29 ●人气指数：16422
均以2500日圆发行的廉价版游戏系列。

8 NEW 日版 **太空侵略者EXTREME**
●TAITO ●STG ●2008.2.21 ●人气指数：13251
30年前的不朽射击名作如今重燃战火。

9 NEW 欧版 **最终幻想Ⅰ**
●SQUARE ENIX ●RPG ●2008.2.8 ●人气指数：12187
好吧，是又想再赤裸裸地圈一次钱么。

10 NEW 欧版 **俱乐部之王**
●Oxygen ●SPG ●2008.1.17 ●人气指数：12075
加入了丰富的解谜要素的高尔夫运动。

11 NEW 美版 **极品飞车11 专业街道赛**
●EA ●RAC ●2008.2.18 ●人气指数：11158
好吧，美版和欧版的发售日就隔了4天。

12 ↓ 欧版 **胜利十一人2008**
●KONAMI ●SPG ●2008.2.29 ●人气指数：10738
在前作的基础上有了很大程度的进化。

13 ↑ 欧版 **古惑狼 泰坦**
●Sierra ●ACT ●2007.11.23 ●人气指数：6244
这一作真让我失望，我对自己这么说。

14 ↑ 欧版 **黄金罗盘**
●SEGA ●ACT ●2007.12.14 ●人气指数：3192
强烈推荐看原著《黑暗物质三部曲》。

15 ↓ 日版 **基连的野望 阿克西斯的威胁**
●NBGI ●SLG ●2008.2.7 ●人气指数：3136
SS上的系列第一作5周年纪念版游戏。

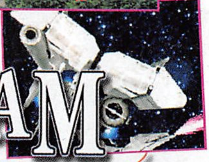
《大蛇无双》强势来袭！超高的移植度几乎没有缩水地还原了PS2版，近期又恰逢《无双online》在国内全面展开内测，本作的人气借此一路飙升，远远超越DS榜第一位的3倍之多。反观DS，《世界树迷宫2》和《灵光守护者》是年初难得的两款上乘佳作，尤其是后者，每天都能在编辑部里看到3人联机组队的情景，配合上崎元仁的作曲实乃至高享受。

谢杰	用小N和兄弟换了小P来玩，两个人都双机制霸了！
读者资料	男，19岁，广西桂林工学院雁山校区252信箱，541006

描绘宇宙世纪史的高达模拟战略游戏！









EMBLEM of GUNDAM
エンブレム オブ ガンダム

NDS	BANDAI	2008年5月1日
	SLG	1人/5040日元
高达纹章		容量未知

以超强人气动漫《机动战士高达》系列为题材，富含强大新机种的模拟战略游戏登场了！本作中收录了从《机动战士高达》到《机动战士Z高达》的所有宇宙世纪史，本作将深度揭露由高达构成的被称为“宇宙世纪”的世界，当时的时代背景、人物的心理描写和兵器设定等，都可以在本作中找到详细的说明。如果你想更加深入地了解高达的世界，就请期待本作吧！

最新版高达即将登陆NDS！本刊已入手游戏的最新情报，并且对游戏制作负责人芝村裕吏做了独家访谈！本次将向大家揭露新作《高达纹章》的各种系统及各种剧情新亮点，快来和我们一起进入高达的世界吧！



[机动战士高达]

人类迁移到宇宙空间中居住并建设殖民地，在那里建立了吉翁公国。吉翁军一直与地球联邦政府对立，并挑起独立战争（一年战争）。

[机动战士高达0080口袋中的战争]

在一年战争末期，吉翁军得到了新型高达的情报，并决定破坏新型高达，地球联邦军为了阻止吉翁军发动了战争。吉翁军的总指挥基连扎比是一个野心勃勃的男人，一直和地球联邦军对着干，从不认同地球联邦军的做法。



[机动战士高达第08MS小队]

在一年战争中期，以地球为战场舞台的机动战士高达故事。身处地球联邦军的主人公与对手吉翁军的机体驾驶员坠入了爱河。

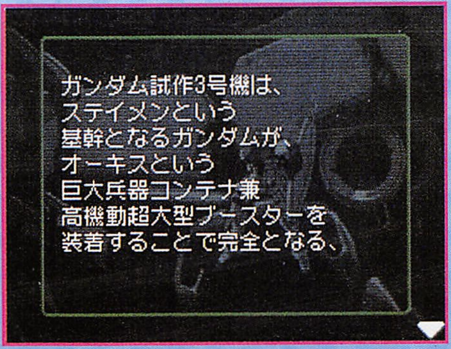
高达系列的5部作品完全收录！

本作中收录了5部漫画化高达作品，玩家可以在这5部作品中按照时代顺序进行游戏，真正感受到高达历史的进程。接下来向大家简单介绍一下各作品的故事概要。

黎伟滨	看了这期的特企后不禁感叹小时候那份对游戏的热情，现在已经很难再找回来了。
读者资料	男，22岁，广东省佛山市南海区桂城东怡花园D区1座506，528200

写实的剧情！

游戏中分为描写剧情的冒险部分和战斗部分两个部分，在冒险部分中有字幕说明或者游戏中的人物跟玩家对话，以推进故事的剧情。游戏中时常会出现各种选项，根据不同的选项会引发一些有趣的小事件，这些事件还会引起相关的人物级别上下浮动。想以谁的立场畅游这段历史就选择谁的选项吧，不用担心的是，玩家的选择并不会改变高达历史的发展方向。稍后制作人芝村裕吏先生将向我们详细地介绍一下历史选项系统。



↑原作中非常有名的剧情事件，本作的特点就是可以看到原作中没有描写的里舞台和人物心理描写等。

紧紧抓住历史的接力棒！

剧情中的选项就像历史的接力棒一样，不同的选择会导致之后不同的剧情发展，有些更是影响了玩家游戏时的难易程度，所以一定要好好思考谨慎选择。



↑游戏剧情中有时会出现这样的选择画面。该选择哪项才好呢？

选择夏亚登场



选择阿姆罗登场



选择自己想看到的剧情吧！

←选择了夏亚登场，引发了夏亚身边的人物等级上升的剧情。

←选择了阿姆罗登场，就会导致白色战队的级别上升的剧情。



[机动战士Z高达]

一年战争结束的7年后，地球联邦军内部组织提坦斯强力压制宇宙移民者，和其进行对抗的是地球联邦军布雷克斯的组织奥古。吉翁军一直是为了达到目的不择手段的残忍精英部队。

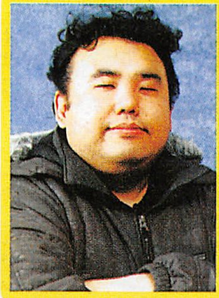


[机动战士高达0083 星辰回忆录]

以一年战争结束的3年后为舞台，吉翁军再次复苏，组成了迪拉斯军。之后和地球联邦军发生了迪拉斯纷争。

吴浩然	I like GBA,NDS and Wii!Mario万岁！如果那里有Mario的衣服和帽子卖我绝对会不惜任何代价买到。
读者资料	男，13岁，武汉市江岸区长航宿舍罗家庄高层楼4楼10号，430010，QQ364142513

和历代高达系列游戏的不同点！



株式会社BANDAI
游戏制作负责人

芝村裕史

2004年进入BANDAI公司，本作开发的总负责人。代表作有《高机动幻想GunParade March》、《新世纪EV2》等。

本刊将要直接采访本作的剧情脚本和游戏设计的主要负责人芝村裕吏先生，芝村裕吏先生将会向大家介绍一下《高达纹章》诞生的经过，以及游戏中的一些细节。绝对不容错过哦！

——《高达纹章》这个名字有什么特殊的含义吗？

芝村裕吏（以下简称**芝村**）：由于以高达为主题的游戏数量太多了，在设计制作这款游戏的时候让我们非常头疼（笑），也许我们制作出来的游戏不属于这个系列，而是自成一家也说不定。在决定游戏类型之前我们就想：因为这个游戏与众不同，所以名字也要与众不同才可以。直到现在所有的高达系列游戏的名字都是把“高达”放在了前面，而我们把“高达”放在了名字后面（在日语语法中本作的名称“高达”二字在末尾），所以和之前的作品感觉上稍微有些不同。

——您刚刚说本作与众不同，那么请问本作与其他高达系列游戏相比，到底特殊在哪里呢？

芝村：之前的高达系列游戏大多是继承了SFC、FC、土星等家用机上的高达游戏。我们制作的本作和那些都不同，可以吸引更多的新玩家，可以称为是一个新系列的作品。比如说我非常喜欢高达系列，但是在同龄人中却找不到几个有共同语言的人。再比如说最近NDS开始流行发售实用性的软件，如果想让他们玩高达几乎是不可能的。所以我们制作的本作就可以给这些人一个入口，让他们从零开始接触高达。

——就是说玩本作不需要任何基础，可以从头开始了解高达是吗？

芝村：不光如此，玩家还可以在本作中找到里舞台，在里舞台中将向大家揭露一些以前没有加以解释的剧情，并且还有动漫中没有揭示的一些剧情细节。看高达系列动漫有时会感到“如果再介绍一些细节就更好了”，我们把这些想法都很好地在本作中表现出来了，让老玩家有一种“高达剧情追体验”的感觉，我们决定要与直到现在的高达系列游戏有所不同，本作就这样诞生了。

——可以在游戏中找到高达动画里的疑点答案确实很不错呢。那么请问在游戏中以什么方法推动剧情呢？

芝村：本作分为冒险部分和战斗部分两个部分，这两个部分将会在游戏中交互推动剧情。被称为“宇宙世纪”的时代是距离现在非常非常遥远的未来历史书中所记载的过去。请玩家们在游戏中发生的事件享受这些历史的转折点。

——请问为什么要在冒险部分中导入剧情选项系统？

芝村：刚才已经说过本作就像未来的历史书一样，历史书中是没有主人公的，什么人在什么时候死去只不过是历史剧情，不会像其他游戏那样非常有趣。不过本作毕竟是一款游戏，玩家将要身为各种人物推动历史的前进，游戏中的人物会随着战斗提升级别，如果是以阿姆罗作为主人公的历史书，但是阿姆罗却没有那么强大就会让人觉得很奇怪了。同样如果以夏亚的身份进行游戏，夏亚就会变强了。

——就是说如果一直以吉翁军的立场玩游戏，吉翁军的机体驾驶员就会越来越强，那么会不会影响原本的游戏剧本呢？

芝村：不会影响游戏剧本，游戏剧情选项虽然有分歧，但只是让玩家选择是从奥古的立场玩还是从提坦斯的立场玩。《机动战士Z高达》电视版和剧场版的剧情稍微有些出入，在本作中两种剧情都收录了进来。

——接下来我们聊一下战斗部分吧，为什么要采用地图由各种格子划分这个设计呢？

曹宇尘	小编们，玩过暴龙机吗？在3–5月份我不能play NDS，只好用暴龙机过活……悲！
读者资料	男，12岁，四川省成都市432信箱，610041，QQ305901449

加入的新亮点 游戏战斗系统

战斗部分采用回合制的模拟战略游戏形式，地图由正方形和正六边形划分开，分为数个区域，当满足各区域的胜利条件后就可以进入下一个区域了。



←地图用国家或县来表示，划分成数个区域，没有一个完全相同的区域，有各种大小形状的区域。



地图

为了更有利地战斗，移动时必须通过一些区域，地形效果非常突出，并且移动时需要消费物资。

全新的战斗系统！

己方部队移动到敌方部队驻扎的区域就会发生战斗，战斗中也会消费物资，所以物资非常重要。



战斗



←由机体和驾驶员的能力值通过公式计算出战斗力，对敌方造成损伤。有名的驾驶员拥有强大的技能。

芝村：游戏中的一些任务如撤离东海就赢了，或者守住沙漠就赢了，这些都要有很强的区域意识。我们用正六边形格子和正方形格子划分区域就是为了告诉玩家任务只要取得这个格子就可以了。还有剧情中也会解释为何这里成为战场，剧中的人物在那里战斗都是有理由的。比如说军队要通过一条细长的道路，如果军队中有一个机体瘫痪，那么全军都不能继续前进了。游戏中会出现诸如此类的现象。

——所以使用了这样的设计，那么还有其他什么亮点吗？

芝村：在《Z高达》时代，可以乘坐MS的移动用航空机，还有高机动战斗等。玩了本作之后再看原作就会发出“还是本作的场面好啊！”的感叹，并且如果对动画版剧情非常了解在游戏时也会更加自如。

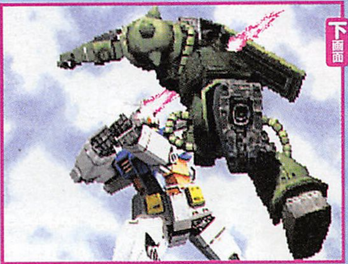
——就是说一边玩游戏一边看动画会有新的发现呢，身为高达迷的我听了您的解答后更加跃跃欲试了，真希望这款游戏早点发售啊！那么在这次采访的最后您还有什么想对读者说的话吗？

芝村：我们制作团队力求给玩家们一个全新的高达系列游戏，我们竭尽全力地去制作经典，制作与众不同，现在我们努力的“心血”就要发售了，无论您是老玩家还是新玩家，都请玩一下这部作品，因为本作可以给新玩家们一个全新的起点，能给老玩家们解释很多以前的疑惑。所以请各位玩家一定要玩一玩这款游戏！我相信大家在玩过之后一定会成为狂热的高达迷，我们随时欢迎你们加入高达迷这个大家庭(笑)！

精彩的剧情！事件场面！

游戏中将再现原作中的有名事件，还有像电影一样的场面，是直接使用了电影中的画面。游戏中充满了像这样的《高达》系列名事件，绝对不容错过！

→机战迷熟悉的阿姆罗初战的电影画面。阿姆罗英勇的身手成功击退了前来偷袭的扎古Ⅱ。











↑像这样利用原作电影画面的场面有很多，电影中熟悉的名事件将再次登场。

长有尖耳朵的热血少年！这就是内迪亚的伙伴们！



唉，如果再早来点就是独家新闻了。

埃克斯贝鲁人和前作中的洛克星人同样有异于常人的外表，他们头上都长着尖尖的耳朵！



STAR OCEAN Second Evolution
スターオーシャン2

欧贝拉·贝库特

保有只报道事实的使命感的刚出道的报纸记者。最为记者性格本身就有一些执着，稍微有些冒失鲁莽。擅长使用被称为“神宫流体术”的格斗术。遇到事件就会穷追不舍地追查到底。

本作的主要舞台埃克斯贝鲁行星位于宇宙中的“银河系θ区域”。这是一颗由高度智慧制造的人工星球，本次将向各位介绍一下在这颗星球上出生的两位主人公。



种族：内迪亚
战斗类型：战士
年龄：22岁
身高：164cm
体重：52kg
生日：10月21日



种族：内迪亚
战斗类型：术士
年龄：24岁
身高：173cm
体重：74kg
生日：2月16日

PSP	Square Enix	2008年4月2日
	RPG	1人/5040日元
星海传说 二次进化		容量未知

新加入的提莎托的独有事件！
提莎托拜访雷欧！

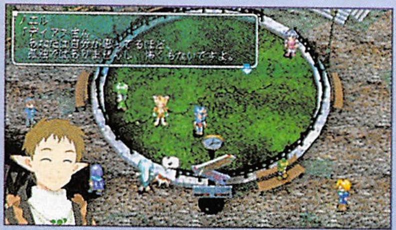
幼时就成为博士的雷欧和提莎托有一段独特剧情。当问到雷欧为何会成为科学家时他只会回答“因为父母都是科学家”，紧接着雷欧就会问“找到自己的梦想了吗？”提莎托总是用年长的语气和雷欧说话。



↑提莎托和雷欧从小就是玩伴，两人在一起聊天时总是很温馨的气氛，他俩的感情最终会怎么样呢？

新加入的努尔的独有事件！
超喜爱动物！

在街道广场和小狗玩耍的努尔遇到了主人公。当迪亚斯从身旁经过时小狗突然狂吠起来。“它好像很害怕我。”迪亚斯嘀咕道，努尔用温柔的语气告诉迪亚斯小狗不是在冲他吠。



←努尔温柔的语气感动了迪亚斯，使不爱说话的他敞开了心扉。

王大龙	虽然赶不上抽奖但是回函还得写！能上边角栏吗？（某编：只要你寄来就能参加抽奖）
读者资料	男，20岁，黑龙江省伊春市友好区友好三中21号信箱，153031，QQ282813134

我们活着的意义 不就是勇敢地战斗努力活下去吗？



作为稀有动物保护区的管理人守护着所有动物的动物学家。总是满脸微笑充满慈爱的青年，因为拥有和其他人不一样的外表而烦恼着。刚来到保护区的时候和主人公相遇，为了保护动物们决定加入冒险的队伍。

六种属性纹章术

和前作同样，纹章术分为六种属性，术士都有自己擅长的属性和害怕的属性。各属性都有相克关系，例如暗属性的敌人害怕光属性的纹章术，使用和敌人属性相反的纹章术通常可以造成很大的伤害。

纹章术的性质意义

游戏中的人物战斗类型分为两种，一种是大剑型，一种是术士型。术士型人物的战斗武器就是纹章术！可以同时攻击多个敌人，还能恢复同伴的HP或者异常效果。可以说是对战斗结果的影响非常大。

↑和前作的系统同样，在输入纹章术指令后咒文咏唱槽会减少，当其全部消失时会发动纹章术。



通常纹章术的特征

需要咏唱时间：术士使用的纹章术和剑士释放的必杀技有所不同，在输入指令后不会立即释放，需要一定的咏唱时间，越强力的纹章术咏唱时间也就越长。

可以打破敌人的无敌状态：纹章术的优点就是无论敌人身处什么状态都可以对其造成伤害，如某些敌人会使用特殊移动，通常攻击不能对其造成伤害，但是纹章术就可以打破敌人的状态。

纹章术可以分为三大类型！

攻击咒文



可以给敌人造成伤害的纹章术，基本分为六种类型。使用强力的攻击咒文是BOSS战取胜的关键。

恢复咒文



可以恢复HP和各种异常状态的咒文。不只术士，其他队友也可以使用一些回复咒文,其中也有攻击的同时给使用者恢复HP的咒文。

辅助咒文



辅助咒文指可以提升队友移动速度和攻击力等属性的咒文，也有一些可以降低敌人能力的咒文，强力的辅助咒文在战斗中可以起到很大作用。

关注游戏系统的各种改良点

本作的制作概念被称为“所有的要素都经过重新打造”。不仅只有战斗画面和剧情画面，就连最基本的系统也经过了修改，令玩家玩起来更加舒适。



↑经过修改的脸部写真。

CHECK 1 跑得更加快！在世界地图上移动速度提升！

主人公在世界地图上的移动速度大幅提升，使得冒险剧情推进更加快适，各个城镇之间耗费的时间变短，可以把更多的时间留给享受精美的动画剧情了！



展开轻快的冒险吧！

CHECK 2 自由地翱翔吧！飞行坐骑大幅翻新！

在某个剧情后就可以得到飞行坐骑了，飞行坐骑可以大幅提升在世界地图上的移动速度。本作中的飞行坐骑为PS版的翻新版，在世界地图上的移动操作感也大幅提升！

玩家们熟悉的飞行生物重生了！



↑在空中飞翔时不会遇敌。

薛林伟	上月爱机遭窃，可是老天保佑，小偷被抓，东西失而复得啊！（某编：诸位也要留心小偷）
读者资料	男，20岁，江苏镇将学府路301号江苏大学3区4幢629室，212013，QQ775034330

到底什么东西在猎户城等待着主人公？



PSP	Irem	2008年发售预定
	AAVG	1-4人/价格未定
废车浪漫大活剧	乘物对战淘汰赛	容量未知

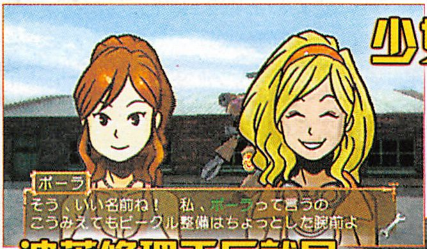
本作以用两只脚移动的交通工具“Trot Vehicle”和同类对战为主题的冒险游戏。在故事的舞台猎户城展开战车对战淘汰赛。玩家要拜访猎户城，驾驶战车完成各种任务，对自己的坐骑进行各种改造，以淘汰赛冠军为目标而奋斗。本次将重点介绍一下故事流程和街道中的重要设施。故事的主人公一到达猎户城就会在港口的修理工厂遇到一位少女，这位少女相当于玩家的助手，游戏中很多操作方法都将由这位少女告诉玩家。



↑在紧张的气氛中主人公要作出选择，一般有3到4个选项。如果是你该选什么呢？

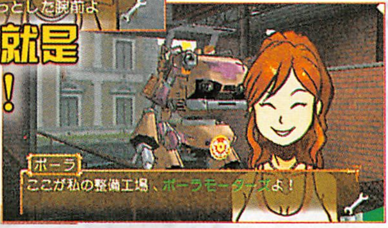
游戏助理少女

少女名叫波莱



←帮助主人公修理由于战斗而损伤的战车的波莱，背景就是装满各种零配件的波莱修理工厂。

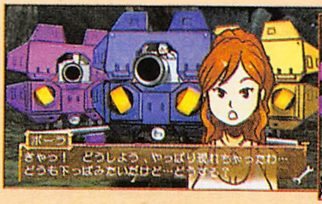
波莱修理工厂就是冒险的据点？！

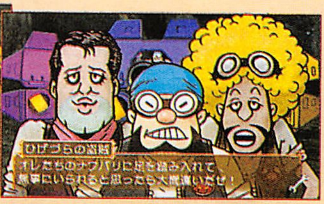


→在波莱经营的波莱修理工厂除了可以修理战车外，还能对战车进行各种改造，难道这里就是冒险的据点？

完成任务过程还会发生其他事件

下图显示在完成接受的任务时似乎发生了事件。主人公和波莱为了完成任务来到了勇智森林，却被盗贼三人组盯上了，似乎盗贼团看上波莱身上的首饰了。诸如此类的事件还有很多，还有滑稽搞笑的人设，使得游戏内容更加丰富有趣。

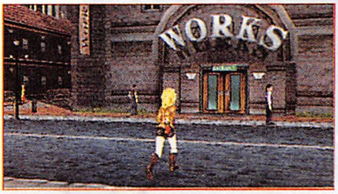




梁殷豪	希望下期能够看到掌机迷编的故事，这样才能让我乐呵乐呵大笑一场。（某编：请关注百期特辑）
读者资料	男，15岁，广东省肇庆市封开县江口镇大塘二路44号，526500

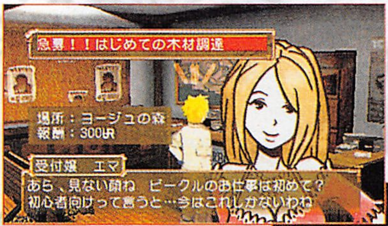
猎户城的重要设施之1　依赖所

在猎户城的依赖所聚集了大量的战车，玩家们可以在这里接到各种各样的任务。完成接受的任务后可以得到一些报酬，除了金钱以外还能提升参加乘物对战淘汰赛所必须的知名度。用做任务得到的报酬把自己的战车改装得更加富有个性化，而知名度到达一定程度后才可以参加乘物对战淘汰赛，参加淘汰赛是推动游戏剧情的基本方法。当然玩家们的目标是成为冠军。



↑游戏中随时都可以进入的设施，所以应该尽早找到它所在的位置。

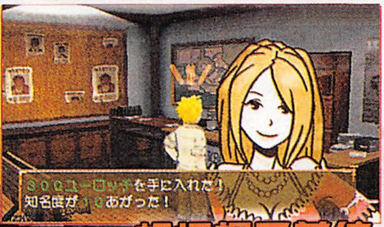
任务结束得到报酬



选择要接受的任务

↑在依赖所有各种各样的任务等待完成，先接一个简单的任务，记住任务要求就可以出发了。以后会出现许多高难度的任务。

→完成任务后回到依赖所领取报酬，得到报酬的同时知名度也会有所提升。

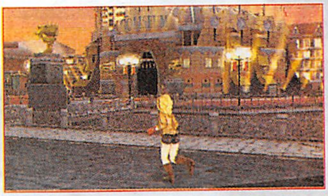




根据提示前往做任务的地点

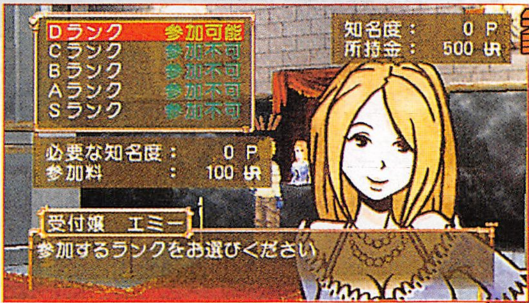
←最初的任务是前往勇智森林运回木材。玩家需要驾驶自己的战车在森林中砍伐树木，得到木材后就可以返回依赖所了。

猎户城的重要设施之2　斗技场


↑得到S级淘汰赛优胜是游戏目的的其中之一，努力练习夺得优胜吧！

在依赖所提升知名度后，街道上的斗技场就会开张啦，在这里可以参加乘物对战淘汰赛。淘汰赛分为D、C、B、A、S共5个级别，一开始从最简单的D级开始比赛，只要取得D级别的优胜就能上升至C级别，如此类推。当然优胜后可以得到丰富的奖品。

参加对战淘汰赛！



←跟艾米对话就可以参加淘汰赛了。除了知名度以外还需要一些报名费，随着知名度的提升可以挑战的淘汰赛级别也会提升，当然前提是你要在前一个级别中取得优胜才可以。可以看出主人公又要去依赖所接受任务，还得改装战车来这里参加比赛。



→战斗取胜的关键除了操作技巧以外，战车的装备属性也十分重要，针对敌人的弱点改造自己的战车。当然改造豪华战车所需的资金和材料也是相当昂贵的。

个性化战车是取胜关键！

闫晓环	快中考了，希望小编们助我考上最好的高中！（众编：祝你考上你觉得最好的高中！还有要保护好自己的QQ）
读者资料	男，15岁，河北省石家庄市正定县正安花园27号楼3单元502室，050800，QQ被盗

嘉拉吉奥斯岛是一个沉睡着大量化石的岛屿
主人公将在这里展开大冒险！

挑选3头凶猛的恐龙组成战队进行战斗的RPG游戏登场啦！但是这里的恐龙和普通的恐龙不太一样哦，本作中的恐龙需要玩家细心地复原恐龙化石才能够得到，复原化石的操作过程非常有趣。本次将向大家介绍从挖掘化石，到复原化石，最后到组合队伍战斗的详细情报，并且还有游戏系统和不可思议的冒险旅程！游戏的舞台是曾经恐龙生存的宝岛嘉拉吉奥斯岛，玩家将前往岛上的森林、草原、火山、海底等各种地区挖掘恐龙化石，游戏中登场的恐龙化石多达100种以上！



↑在这个不起眼的化石对战馆里展开激烈的恐龙大战！



↑嘉拉吉奥斯岛全景。酷似恐龙头的岛屿形状。

任何东西都不能超越恐龙对自己的吸引力的少年。梦想着成为最强的恐龙化石挖掘者，有一天被卷入了这起事件……



超喜爱恐龙的少年 主人公

NDS	任天堂	2008年4月17日
	RPG	1-2人/4800日元
我们是化石挖掘者		容量未知

ぼくらはカセキホリダー

目标是成为最强化石挖掘者！

化石挖掘者的工作不仅仅是把恐龙化石从地下挖上来，还要进行化石复原变成恐龙参加战斗，这正是我们主人公的梦想。为了成为最强，少年来到了嘉拉吉奥斯岛，向着自己的梦想进军吧！

把化石复原成恐龙

复原恐龙需要集齐恐龙化石的头部、身体、手、脚，四个部分，有时仅有头部化石就可成功复原。带着自己复活的同伴参加化石对战，把自己的同伴打造成最强阵容吧。

在野外发现化石

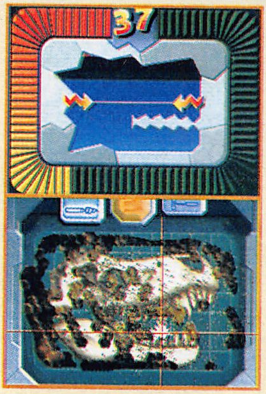
发掘



←只要有化石，我们的主人公就会二话不说拿起铁镐开始挖掘！

把化石变成恐龙

复原



←用触笔在化石块上细心地进行作业，一会儿整块恐龙头骨就出现了！

杨龙陶	我觉得我活在这个世界上的真正意义就是玩掌机和看PG，如果没有了他们我就不会有快乐。
读者资料	男，18岁，重庆市江北区码河山水丽都4号楼5-2，400021，QQ522174295

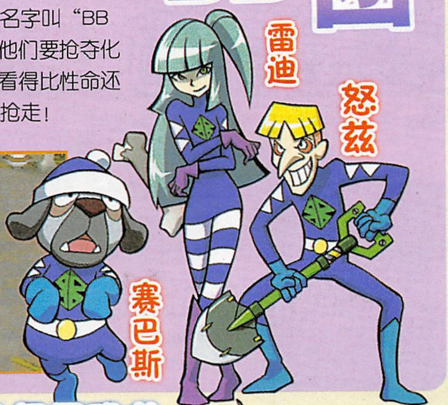
用复活恐龙参加战斗！

抢夺化石的神秘组织

BB团

这个组织专门抢夺化石挖掘者们追求一生的化石——原石，数次阻碍主人公挖掘化石。这个组织的名字叫“BB团”，没有人知道为什么他们要抢夺化石，我们的主人公把化石看得比性命还要重要，绝对不能让他们抢走！





超过100种以上的复原恐龙！400个以上的恐龙化石！你能帮主人公全部收集齐吗？

游戏中登场的可以复活的恐龙多达100种以上，每一种恐龙化石分为四个部分，可以挖掘出的化石超过400个以上，集齐四个部分复活的恐龙战斗能力将会大幅提升！







↑你看到的没有错，恐龙不光分为近战型和远战型，还拥有各种不同的特殊能力。



岛屿主人的孙女 佩尔则托

作为嘉拉吉奥斯岛岛主的孙女。由于某些原因和主人公一同展开冒险,游戏中活泼可爱的角色,总是能把气氛搞得很活跃。难道她也想成为最强的化石挖掘者？

战斗



复活恐龙来对决！



↑恐龙复活成功之后就可以参加化石对战了。需要至少有3头组成队伍,因为恐龙有数百种，所以玩家要好好动脑该选择什么样能力的恐龙组合在一起。

黄天蕾	不让我上中奖名单，算了；不让我上PGBAR，忍了；不让我上边角栏，火了！（某编：我拉你一把）
读者资料	男，16岁，广东省电白县地方税务局宿舍B601，524000

先挖掘再复原最后来战斗！

游戏基本系统

挖掘、复原、战斗三过程充满了乐趣。接下来详细向大家介绍一下。



发掘 用雷达和铁镐寻找恐龙化石！

嘉拉吉奥斯岛被称为化石的宝库，在野外自由地寻找探索，挖掘化石。先使用道具雷达，NDS的上屏就会出现雷达的屏幕，当屏幕上出现光点时说明地下存有化石，然后使用铁镐轻轻地挖掘就可以了！



↑用L或者R键使用雷达,发现光点后站在上面用铁镐挖掘,到底会藏有什么样的珍稀化石呢？赶紧多收集一些复活这只恐龙吧！



→右图是关于游戏系统和操作的说明。类似于指导书一样的对话教程,经常玩游戏的玩家应该会倍感亲切吧！非常容易上手。





提升挖掘者等级进入新地域！



→游戏中还有类似于海底和火山等危险区域！

主人公在经过各种考试之后可以提升自己的挖掘者等级，当挖掘者等级上升之后就能进入新的区域。这就是游戏中推进剧情的主要手段。到底会是什么样的考试呢？新的区域能挖掘到什么样的化石呢？真是让人期待啊！

嘿哈！嘿哈！尽情地挖掘吧！





←发现化石后先不要激动,必须把它带回家复原。不过有的时候也有落空的可能,左图中文字显示发现的化石只是普通的石头而已。

王凯 《霹雳游侠2008》谁看了？儿时的美好憧憬啊！那辆KITT。（某编：当年我也是非常痴迷）
读者资料 男，21岁，黑龙江省哈尔滨市南岗区学府四道街9号生化学院生教06-1班，150086，QQ582361996



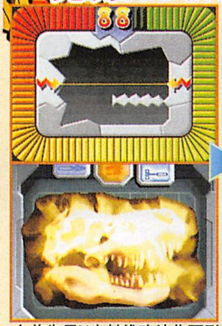
复原　使用触摸笔把化石清理干净！

把发现的化石带回挖掘者中心，然后再进行清理。清理时玩家可把触摸笔看成小锤子或者小钻头等工具，咯吱咯吱地清理出化石。由于有时间限制所以作业时既要小心又要快速，复原的精度关系到复活的恐龙能力强弱，所以得到珍贵的化石后一定要小心慎重地进行清理。

红色区域　失败的百分比
蓝色区域　失败的百分比

↓下图中的数字表示复原后的完成度，只要超过50PT复原就成功了！数值越高所复活的恐龙能力也就越强。请多加练习清理化石吧！

X光确认形状！



用小锤轻敲！



↑首先用X光射线确认化石形状，再用小锤敲碎多余的石头。

用小钻头清理化石局部！



↑接下来用小钻头清理局部，对着麦克风吹气清理粉尘。



战斗　三头恐龙组成战队进行战斗！

化石对战就是选择三头复活恐龙展开战斗的竞技。复活恐龙会服从化石挖掘者的命令发出多彩的特技进行攻击，不同区域发现的恐龙所释放的能力也有所不同，玩家需要仔细研究各种恐龙能力的特性进行完善的组合。把擅长近战和远战的恐龙合理搭配，为了不被对手的恐龙克制住，我方的三头恐龙要尽量牵制住对手。并且游戏中会有一些辅助道具，如恢复HP治疗异常状态等，合理运用道具也是取胜关键。

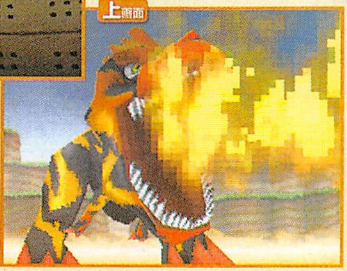
根据地域进行组合！





↑有的恐龙可以跳到高空向下俯冲攻击对手。所以，灵活运用各种能力是取胜的关键。

↓集齐头部、身体、手、脚四部分化石复活而来的恐龙拥有非常强大的特技，例如可以使用喷火攻击等，大大提升了攻击范围。推荐玩家尽量集齐四个部分后再进行复活。



张蕴竞	各位PG的粉丝，你们不觉得利用PG可以交到很多朋友么？记住这五个字！友情诚可贵。（某编：有道理）
读者资料	男，17岁，广东高州东门路165号，525200，QQ359254531

游戏新手线

游戏速递

简单快捷的方式为您提供最新游戏第一手速报。





NDS	IDEA FACTORY	2008年5月15日
	ARPG	1人/5040日元
温达利亚迷宫		容量未定

本作是由86年推出的长篇的动画电影《温塔利亚》改编，由著名的IDEA FACTORY开发，于今年5月15日推出。原作电影是一部以剑与魔法的奇幻故事作为背景，讲述了一对年轻恋人在战场上生离死别的悲情恋爱故事。本作的故事将忠于原著，游戏类型为不可思议迷宫的RPG，主角将挑战迷宫利的各种怪物。本作利用NDS双屏特点，上屏显示游戏画面、体力、异常状态等数据。下屏显示迷宫地图，和主角目前的位置。在通过迷宫后，会给出迷宫通过的时间和最终得分，看来玩家们又有可以挑战的东西了，不知道高分会不会有什么奖励。



←看来迷宫类型的游戏真是目前的流行趋势了。游戏的插画由猪股睦美绘制，画风很不错。游戏中人物的造型由平野克辛来担任。



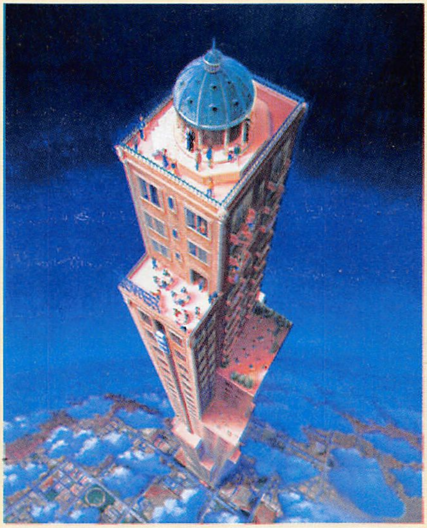




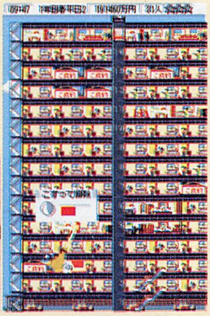
梁奇华	希望《掌机迷》一直出，不要停，编辑们努力加油。
读者资料	男，16岁广东省中山市小榄镇绩溪联合二联宜直街

NDS	DigiToys	2008年6月26日
	SLG	1人/5040日元
模拟大楼DS		容量未定

本作是之前在GBA上推出的《模拟大楼SP》的续作，这个系列曾在PC、SS等平台上登陆。游戏中，玩家将建设自己的一幢大楼，从最底层开始建设，并且还要经营这幢大楼。在大楼中可以建立办公室、住房、餐饮等设施，靠出租这些设施来赚钱，进行不断发展，使得楼越建越高。NDS版中将利用到本身的机能，比如上下通屏显示，比起GBA版能看到更多的楼层。使用触笔点击房间的操作也比GBA版的光标移动更加快捷。



The Tower DS



→上下通屏显示一幕了然,是非常方便的功能。



↓大概任天堂的其他明星们也会登场的。

VALKYRIE PROFILE 咎を背負う者



NDS	SUQARE ENIX	发售日未定
	ARPG	1人/价格未定
北欧战神传 罪孽背负者		容量未定

著名的系列作品《北欧战神传》最新作目前决定再NDS上开发。这是该系列作品第二次登陆掌机，上一次是PS《北欧战神传》的复刻版。从目前已公开的画面来看，游戏中的CG是相当华丽，但画面却为2D的，大概是因为CG占太多容量的原因。不过最好不出现因为CG容量问题导致流程较短。本作的主角名叫维尔福雷德，是一个银发的人类少年，家族拥有不幸的过去，而他认为这些一系列的家族惨剧都和女武神有关，所以决心向女武神复仇，作为佣兵离开了村子。



↑维尔福雷德的复仇能成功吗？。





→和CG相比，游戏画面真是太过简陋了……。

陈慧泽	听说某人得了癌，却突然好了，为什么？因为看了PG。
读者资料	男，13岁，秦皇岛市海港区金港花园9栋1单元302



车轮滚滚伴我游 掌上消遣不发愁

现代社会的都市生活节奏一天比一天快，每天都有无数不同身份不同职业的男男女女们穿梭于来来往往的人海车流之中，为了学习，工作或者生活奔忙不已。曾几何时，交通作为困扰着城市居民生活的一个大问题，在无形之中吞噬着大家本来已经不多的宝贵时间。人的每一天都要有三分之一到四分之一的时间用来休息，剩下的时间里至少还得拿出8个小时来学习和工作，再扣除吃饭上厕所这些生理必需时间，能够留下来用于放松自己的时间已经少而又少。而每天乘车的人还要多拿出一份时间，用在来往于住所和学习工作地点的路上。现在大城市的居住环境和以前比起来已经形同天壤，人们不再为自己的居住环境选择学习和工作的地方，所以大城市中每天挤在公交车里的人数绝对多过从前。加上城市里共通的交通堵塞问题，乘车一族们每天花在路上的时间平均起来大约会在2到4个小时。这段时间对于乘车人来说并不是轻松惬意的，因为每天挤在公交地铁里的环境并不舒服。加上令人紧张的考勤制度，他们无权选择适宜的出行时间，因为每错过一辆车就意味着迟到的风险多了一分。在充满了陌生人的拥挤嘈杂的车厢里，所有的人都在忍受中寻求使自己得到放松和安慰的方法。在车上打个盹看起来很符合统筹方法的理念，把路上的时间用来休息可以缓解压力，在工作的时候精神好一些，但是同时也存在坐过站的麻烦，何况车上的环境也不允许这样放松。听歌、看书是许多人喜欢做的事情，随着MP3和微缩书本的流行，在车上借助文学和音乐摆脱烦恼的人也越来越多。随着掌机的发展，在车上玩游戏的人群也逐渐从低年龄的学生一族拓展到各个领域和行业。在笔者还是个学生的时候，在公车上玩游戏的还不多见，不但乘车的玩家多是学生，而且那时候的掌机游戏还很单纯，从俄罗斯方块到砖头GB，最“先进”的大概也就是超薄和彩色的GB了。GBA之前的掌机由于画面简单、类型单一，即使有人在车上玩，也不会造成太大的影响。而现在的游戏环境和以前又不相同，随着掌机机能的进步和功能的多样化，用游戏机玩游戏、看电影、听音乐的人比以前多了不知多少倍。基本上，只要你站在交通高峰期的车站站台上，就可以看到手持PSP和NDS的玩家在那里驻足。游戏文化与公车环境的结合，使玩家们在每天生活中不得不消耗掉的时间里能够做一些自己喜欢的事情，真可谓车照坐游戏照玩，一举两得还节省了时间。在不知不觉当中，电子游戏与车轮的节奏契合得如此微妙，人们对于游戏的观念也在潜移默化中发生着改变。越来越多的时尚一族不再满足于用只闻其声的音乐播放器和画面简单的手机游戏打发车上的时间，而

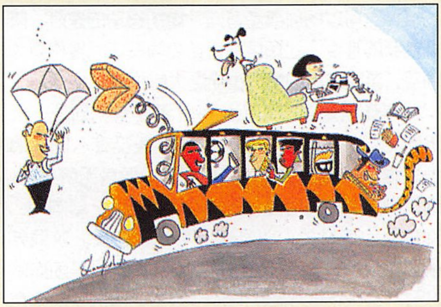


左艾鑫 PSP2000的周边速速出吧！我已经等不及了。
读者资料 男，23岁，北京市石景山区古城北路环卫楼

是改为选择轻便易于携带而画面也同样精彩的掌上游戏机，在娱乐自己的同时还向同行的过客们炫耀一把，作为自己是潮流追赶者的标志。

在车上应该玩什么样的游戏？这个问题是许多掌机玩家会提出的问题。虽然说理论上讲只要是你喜欢的游戏都可以拿到车上去玩，但是实际情况并没有那么简单。首先在统计乘车玩家的时候，我们必需把那些看电影听音乐的“伪非”们过滤掉——这里并不是说在车上用游戏机做游戏以外的事情是不对的——本来掌机增加这些功能就是为了让玩家们除了纯粹的游戏之外还能在视听方面获得额外的享受，而且用PSP和NDS看电影听音乐本身也很符合这些机器的用途，想当初笔者就是在卖掉老PSP又没闲工夫买MP3的时候拿NDS的Moonshell听音乐的，上车之后一听一路，这个习惯现在都没变，只是不再用游戏机了——游戏机的功能已经完全用在游戏上了，在车上不想听音乐的时候，就把PSP或NDS拿出来玩上一把，感觉很不错。

说起来还是得感谢Sony，自从PSP出现之后，



在许多对游戏不熟悉的人们的眼睛里，掌上游戏机一下子从儿童专用机变成了娱乐潮流的象征。尽管在公车上用PSP玩游戏的人的比例没有NDS高，但是PSP的吸引力是毋庸置疑的。即使是对游戏一窍不通的人，拿着PSP在车厢里晃荡晃荡也会吸引不少人的目光。也难怪在前一段时间的年轻人消费倾向调查中，PSP成了许多15—25岁年轻人们最想购买的电子产品，甚至超过了纯粹影音娱乐功能的ipod和前几年大学生们几乎人人想买的笔记本电脑。而Sony的精明之处，就在于将游戏机与影音产品结合得天衣无缝，玩游戏的时候画面音效不用说，当MP4的话屏幕效果也是没得比，一台能玩游戏的MP4和一部可以放电影播音乐的游戏机，两者能够如此结合并且取得成功，在掌机的历史上还是破天荒头一次。在这之前，无论是国内的山寨货还是GP32这样走高端路线的不入流掌机，都不曾像Sony一样取得这种成绩。但是任天堂作为掌机老厂，其影响自然不必说，NDS在继承了GBA时代之后能够继续作为掌机业的霸主，甚至抢走了PS3和Xbox360的市场，带动掌机游戏成为当今游戏的主流，这也是许多人想不到的事情。平心而论，PSP和NDS上的优秀游戏都很多，但是NDS的游戏从销量到对主要游戏市场的影响力都是有目共睹的。因此在公交车上玩NDS游戏的玩家，未必比玩PSP游戏的玩家少（请注意“游戏”两个字，刚才说过要把听歌看电影的那些PSP玩家排除掉）。至于NDS和PSP究竟哪个更加适合在车上玩，说实话，这个问题一是要看游戏本身，二是要看玩家本人的取舍。无论是谁，无论玩什么机种的游戏，这都是个人的自由。

在公车上经常能够见到的热门游戏

马里奥聚会DS

推荐理由：拿得起放得下的迷你游戏大合集	
对应平台：NDS	开发公司：任天堂
游戏类型：ETC	发售日期：2007/11/08

大人气作品《马里奥聚会》于去年底不出意外地在NDS平台上发售了，尽管这并不是该系列第一次登陆掌机，但是与之前的GBA版相比更便利的无线通信机能，在多人一起玩的时候将带来无限大的欢乐。当然了，在公车或者地铁上暂时没有条件联机的情况也完全不用担心，游戏准备了单人用的故事模式，本作中有超过60种以上的迷你游戏可供选择，此外又添加了多张全新制作的舞台，令玩的过程中投入度满载。

和系列最新一代Wii版的《马里奥聚会8》相同，



龚衎	一张正版好几百，可惜我还没钱买。哎……
读者资料	男，20岁，上海市崇明先堡镇为民路

本作一样是由各式种类的迷你小游戏组成。每个小游戏都有不同的玩法，使用传统的按键、通过触摸笔操作、或者对麦克风吹气等等，并要在这些游戏里尽力取得金币；除此之外还会有各种稀奇古怪的道具登场，甚至是恐怖的地雷等等。出场人物则都是大家耳熟能详的角色，包括马里奥、路易、耀西、碧奇、黛西、瓦里奥、坏路易及奇诺比欧等8名主人公可以选择。不过谨记在玩的时候动作别太大，比方说麦克风吹气什么的在家里玩玩就行了，在公共场所这么做被当成可疑人物的话本刊概不负责。（=v=）

英雄传说VI～空之轨迹

推荐理由：轻松欢快且不失感动的凡人物语	
对应平台：PSP	开发公司：Falcom
游戏类型：RPG	发售日期：2006/09/28

Falcom会社是日本老牌的电脑游戏厂商，旗下两大RPG代表游戏《伊苏》与《英雄传说》更是脍炙人口的经典大作，而且近两年都不约而同推出了掌机移植版。



《英雄传说》系列原本是由Falcom早期名作《屠龙剑》系列衍生出来的外传游戏，不过其影响力却远远超越了原作。虽然该系列简陋的2D画面一直受到众多质疑，但还是凭借着深刻的游戏内涵和剧情中耐人寻味的人生哲理征服了相当多的玩家，尤以女性玩家居多。整个《英雄传说》系列分为三大单元，《英雄传说Ⅰ～龙的传人》与《英雄传说Ⅱ～屠龙战记》是属于较传统的伊赛鲁哈撒篇，《英雄传说Ⅲ～白发魔女》、《英雄传说Ⅳ～朱红之血》与《英雄传说Ⅴ～海之槛歌》则是彻底颠覆传统RPG思维的卡卡布篇三部曲，而整整让英雄迷等待了五年之久的《英雄传说VI～空之轨迹》，以全新的3D画面和创新的游戏系统，揭开《英雄传说》史上又一崭新的篇章。

游戏继承了PC版的策略仿真式的战斗系统，所有敌人都会直接出现在地图上，如果不想杀怪，也可以选择避开。一旦进入战斗，系统会根据敏捷性来决定敌我双方的攻击顺序，还有附带的奖励系统，有时会增加HP，有时会增加攻击力。当角色怒槽值达到100就能使用必杀技，达到200还能使用逆转战局的华丽超必杀技。目前《空之轨迹》已经推出了第一章FC(First Chapter)和第二章SC(Second Chapter)，并且国内的代理公司娱乐通也推出了中文版(当然是在PC上)，PSP上则有民间流传的汉化补丁，有兴趣的同学不妨找来在公车上体验一下电子小说式的别样感觉。

逃脱大师2

推荐理由：在颠簸的行程中考验你的应急对策	
对应平台：PSP	开发公司：TAITO
游戏类型：PUZ	发售日期：2006/09/07

《逃脱大师》是一款风格独特的益智动作游戏，在游戏中玩家要扮演逃脱大师，以其专业的逃脱技巧，帮助受困民众逃离各种因天灾人祸而成为灾难现场的建筑物，避免重大伤亡惨剧的发生。游戏沿袭了前作的设计，同样采用美式漫画搭配上剪影画风格的3D绘图方式呈现，而且加入了众多强化改良与新增的要素，包括调整操作方式，让玩家在攀爬梯子或楼梯时可以随时改变方向，增加移动的速度、降低跳跃的难度，让角色的行动更为灵活、操作更为顺手，游戏进行的步调也随之大幅提升。

本作新增了流浪狗与健壮者等救助对象，而逃脱地点更是千奇百怪，像式南美丛林、日本忍者会馆、埃及金字塔、中东油井等舞台无所不含，建筑物里更是有电梯、滑绳、双重闸门、单向门、旋转平台等机关，以及浮桶等特殊道具。游戏装备了由众多厂商共同策划的300种关卡，是前作的3倍之多，而过关条件也经过调整，提供了更丰富多样化的游戏方式。当然在公车或地铁上玩的话不要太全力投入进去，否则说不定等回过神来的时候发现自己还没到站就已经逃脱出去了。



DQ&FF富豪街携带版

推荐理由：每日人品指数计算器提示工具	
对应平台：PSP	开发公司：SQUARE ENIX
游戏类型：TAB	发售日期：2006/05/25

廉鹤林	谁能送我个PSP啊……1400这个数字非常敏感……（现在不一定市1400了啊）
读者资料	那，17岁，吉林省延吉市第二高级中学



由SQUARE ENIX制作，以社下最知名的两大角色扮演游戏《勇者斗恶龙》与《最终幻想》系列为题材的PSP大富翁类游戏《DQ&FF富豪街携带版》，在这个月又推出了廉价版。

诞生于上世纪90年代初的系列首作确立了《大富翁》式的游戏类型，之后每隔4年发售的3款续作都博得好评，在玩家口碑中颇具有一定的人气。跟SQUARE合并后加快了游戏推出的速度，SE第八开发部更是将其成功转型为两大国民级RPG里人气角色的梦幻对决。本作承袭了PS2版前作使用DQ和FF两大RPG系列作为游戏背景与角色为题材的模式,而且也是首度在掌机平台上发售,并不是采用单纯移植的方式推出，而是一款加入了众多原创要素与更新内容的全新续篇作品。

在游戏角色方面，除了前作曾登场的角色之外,还收录了出自DQ Ⅳ与FF Ⅻ等作品的新人气角色,而在地图方面也增加了许多原创的新场景。玩家可以选择来自两大RPG系列里的众多登场角色,在各系列作品中曾出现过的著名场景所改编的地图上进行财富大比拼。这个系列唯一让人感到比较头疼的地方就是电脑的AI相当之高，比起同类的游戏可以说是完全不在同一个档次的层面，所以如果对自己的人品有着超乎于常人的自信的话，请务必在每天上学或者下班的途中通过本游戏测试出自己的人品走势。

逆转裁判 复苏的逆转

推荐理由：严谨的思维锻炼你的推理能力	
对应平台：NDS	开发公司：CAPCOM
游戏类型：AVG	发售日期：2005/09/15

《逆转裁判》是一款让玩家来扮演律师，以缜密的侦探搜查和强势的法庭辩论，让无辜的被告人获得清白的纯文字类冒险游戏。由于在推出之前是闻所未闻的新奇题材，加上趣味十足的剧情演出方式，发售以后受到非常大的欢迎，接连着在GBA上推出了3款系列作品，并且都移植到了NDS平台。作为系列当中最为经典的第一代作品，本次的重制版除了GBA原作里的内容之外，还追加了全新的第5章剧情。而在游戏的画面与系统上，也充分利用了NDS的触摸屏与麦克风功能，通过更简单的操作重新体验不同于之前的游戏感觉。

游戏中玩家所扮演的是名律师成步堂龙一，在总共5个章节的故事中，将担负起替无辜的被告人洗清罪名的使命。游戏主要分为侦探部分与庭审阶段，在侦探部份中玩家要努力收集各种物证，调查相关涉案人之间的关系，将案件的来龙去脉整理清晰；而在关键的庭审阶段，则是利用收集到的各种人证物证，通过质问的方式来找出相关证词中的不实与矛盾，并且与原告方的检察官进行激烈的唇枪舌战，让真相最后得以浮出水面。



南梦宫博物馆

推荐理由：重制后的经典游戏闪亮登场	
对应平台：PSP	开发公司：NAMCO
游戏类型：ETC	发售日期：2005/02/24

本作是老牌游戏厂商NAMCO结合了多款上世纪80年代初期的街机成名作而推出的一款怀旧类型合集。游戏中收录了包括《吃豆人》、《铁板阵》、《小蜜蜂》在内的7款经典名作完全移植版,并且支持以纵版方向的角度进行游戏。另外还加入了4款重新制作的游戏，重制版运用PSP强大的3D图形处理机能，来呈现出不同于以往的崭新影音效果，同时游戏也支持PSP的无线网络进行多人合作过关或联机对战。

实际上，用PSP来体验上个世纪的经典作品似乎已经蔓延开来成为一种风气了。站在交通工具上放眼望去，只要是手里捧着机器的人，或多或少都会偶尔调出这类小游戏消遣一番以打发乘车时间，而《南梦宫博物馆》毫无疑问是这当中的代表作之一，将街机带回家放在身边随时可以玩的愿望在掌机上得以实现。

李瑞	我希望了解更多的掌机知识。
读者资料	男，14岁，安徽省蚌埠市龙子湖区二钠新村

注意！违规醒目！！

话又说回来，在公车上玩游戏，也是要承担一定风险的。这就跟一个硬币的两面一样，游戏本来就是一个有利必有弊的东西，而在公车上面打游戏，和我们平时说的游戏的利弊还稍稍不一样。怎么，不信吗？那我们来看看，到底是不是这么回事，也让大家引以为戒，不要发生类似的事情。

案例一 因为太集中精力而耽误行程

坐公车赶时间最怕什么，不是挤来挤去的烦恼，不是密闭车厢里令人窒息的空气，而是当你意识到自己该下车的时候，车子已经过站了！尤其是一些正反方向不同路的车，想往回坐的话可能得费上不少工夫，等你气喘吁吁地赶到要去的地方的时候，时间可能早就过了——如果是上学或者上班还好说，但是要是什么紧急状况的话，那岂不是误了大事？像这样的游戏有很多，从俄罗斯方块到各种RPG，再到一些容易投入的游戏，无论是哪个，只要让你精力集中得过了头，那就有耽误时间的危险。其实这个问题并不难解决，只要在玩游戏的时候随时意识到自己是在坐车就可以了。事先要估算好时间，尤其是快到目的地的时候，最好把机器暂停一下，现在的PSP和NDS都有睡眠功能，反正玩游戏也不差这几分钟吧。



案例二 由于过度投入招致别人的白眼

一般来说，玩家打游戏的时候high起来是很正常的。尤其是自己喜欢的游戏，玩到高兴的时候轻则摇头晃脑，重则手舞足蹈，这也是游戏中毒症状之一。但是公车的环境与自己家里不一样，在私人环境中你怎么折腾都无所谓，只要不是音量过大打扰了邻居休息，一般不会对别人造成什么不好的影响。然而把这个情况推而广之到车上



的话，那绝对是灾难性的后果。就算旁边的人不把你当成是“不正常人类研究中心”里跑出来的，恐怕也不会觉得这是什么好事。这样的游戏中罪魁祸首当推《瓦里奥制造》系列，尤其是GBA版的《回转瓦里奥制造》，玩的时候还得根据体感装置来回摇摆晃动，本来就惹眼得很，要是再受到游戏里的搞笑表演而“嘿嘿”地傻笑出来的话，那么在你下车的时候估计就会有穿着白大褂的人员前来接站了。

案例三 没有节制的游戏导致视力的下降

与前面两个问题不同，这个问题不是在当时就能显现出来的。一般看过眼保健知识的人都知道，在车上读书是会对视力造成不好的影响的，因为车辆在行驶的时候会晃动，为了更好地看清眼前的东西，就必需集中视力，这样很容易造成眼睛的疲劳。而游戏机相比书本则对眼睛更具杀伤力，因为屏幕本身的光线对眼球的刺激要大于自然光线。如果长期在颠簸行驶的车辆上玩游戏，那你的视力肯定会直线下降的。近视是怎么炼成的？从这一点来说，公车上的掌机确实是视力杀手。不过所谓万事都有个度，短时间的游戏相比长时间，对于眼睛的刺激要少一些。所以在车上玩游戏的时候，一个是要注意游戏的时间，玩一会之后需要放松放松，朝远处看看，使劳累的视觉器官得到休息。另外一个就是尽量避免在车上玩画面阴暗的游戏，阴暗加上晃动的环境，对视力的伤害会更大。



卞广坤	为《苍月》选择DS，为选择丫头攒钱买房……（辛苦了，努力吧）
读者资料	男，22岁，哈尔滨市南港区红旗示范新区

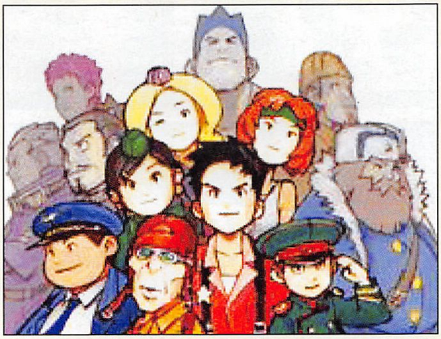
编辑部揭密：翔武同学的现身说法

似乎我成了本次特别策划的特约嘉宾了啊。说起公车上玩游戏，我可以说是算资深的玩家了，因为路途比较远，所以在车上呆着也比较无聊，这个习惯可以说从没上班前就有了。当时还是拿个GBA在手里玩，现在都变成NDS和PSP了。我对车上游戏适应能力算比较强的吧，无论是在公车上或是在地铁上都玩过。而且，无论是车上有座还是车上没座，也都玩过。下面介绍一下我在公车上玩游戏的经历吧，随便也算是为各位推荐以下车上适合消遣的游戏吧。

高级战争2

公车适合度：★★★★★

这个游戏可以说是我心中的痛，为什么这样说呢？并不是因为这个游戏不好，而是我因为车上玩这个游戏丢过钱包（-_-）。当时还是在上学，在车上没座位，我把GBA拿出来在那里玩这个游戏，因为玩得太如神了，忘记把书包放在身前了，就那么一直背在后面，等到下车的时候才发现钱包被偷了。好心的售票员知道后让我到站直接下车了。



哎……真是失态的一次啊。不过说回来，《高级战争》这个系列确实挺适合在车上消磨时间。第一，这个系列的系统做得不错，就算玩的时间比较长也不会觉得很无聊；第二，战斗的节奏比较慢，基本不需要全神贯注地盯着；第三，可以随时存档，不用担心到站了还没玩完。此外，这个系列还支持一机多人，如果跟朋友一起的时候，车上还可以两个人坐一起玩。

车上心得：上车玩前先把包或重要财物的位置调整好，以防太如神被扒手得利。我目前就是在这点上特别注意了，所以现在已经没有那次的情况了。

超级机器人大战W

公车适合度：★★★★



作为《机战》系列的FANS，《机战W》肯定是不会错过的。《机战W》刚发售的那段时间，我基本上天天玩这个游戏。作为SRPG来说，机战虽然战斗画面比较炫，但节奏也属于比较慢的，非常适合在车上玩。而且现在的机战都是可以随时存档的，就算在对话中或者敌方回合也是可以进行存档，非常方便。最好的一点是，从《机战J》开始就增加了单手操作的设定，方向键的操作不变，然后用L键当A键来用，选择键当B键来用。这样只用左手就可以进行操作了，不过这个操作其实只是对GBA/GBASP和GBM比较适合，因为这三个机器的选择键比较好按。到了《机战W》里，单手操作被保留了下来，相比GBA就麻烦一些。由于NDS有触摸屏，我在车上单手玩的时候，有时需要选择其他选项都是用拇指去按触摸屏，但是还是觉得麻烦一些，其实我挺希望如果在出下一作，把单手操作的设定放在右边，按键比较集中。比如用ABXY来当方向键，用R键做确定，然后选择键做取消，开始键直接调出存档选项。这样一来除了用L/R切换不方便就没有其他按键问题了，也算可以真正实现单手操作了。

其实GBA版的《直感一笔》也是可以支持单手操作的，不过我不喜欢这游戏……

车上心得：单手操作虽然很方便，但是还是要扶住扶手。

怪物猎人P2

公车适合度：★★★

《怪物猎人P2》这种打任务的游戏可以说是很适合平时消遣，可以在车上打打任务或者是打

张思强	掌机被没收市一定要把卡拔出来！（这算什么心得啊！）
读者资料	男，15岁，辽宁省沈阳市皇姑区孔雀河西街



打素材。特别是对于远道的人，一个任务最多50分钟限制，基本上不至于导致车上沉迷。

记得我在地铁玩《怪物猎人P2》的时候，坐我旁边的人也在玩PSP，不过玩的是《CCFF7》。大概是看到我玩了，他也退出进了《怪物猎人P2》，然后问我金狮子的打法，并要求跟我一起联机。联机带他过了金狮子，然后在一块聊打法什么的，最后没因为在车上玩坐过了站，倒是因为聊的太久坐过了一站。也算我比较凑巧，还能在地铁上碰到一起交流，一起联机的人。

不过多数时候我都是在车上或地铁上自己一个人战斗，一般都是打打训练所的时间挑战，或者是随便打打怪，刷刷素材之类。有人跟我说在车上玩3D游戏是因人而异，他的一个朋友在车上就晕3D游戏。因为要经常转视角，而且车开起来也不是特别稳，看一会就有晕车的感觉。我倒是没有这种感觉，如果真是他说的那样，至少也代表了一部分人也会有类似的问题，所以适合度就先给个3星吧。

车上心得：带有网游要素的游戏很适合车上消磨时间，但注意不要沉迷过站。

最终幻想3/最终幻想4

公车适合度：★★★

说起来，《FF3》和《FF4》我也在车上玩过，不过感觉《FF3》不是很合适，为什么呢？听我道来。

我有次在车上玩《FF3》，打到水晶塔了里面了，随后该打4个暗之水晶了。但是这时候不利的事情都来了，一个是马上就要下车了，另外一个就是NDS在这时已经开始红灯了。没办法只能先休眠了，走到换乘的车站坐上车之后，打开继续玩，结果没玩多久就没电直接关机了。真是让我非常无语，NDS跟PSP不同，PSP没电的时候好歹还用最后一点电量强迫休眠，而且休眠时候的耗电量也比NDS少多了。再加上《FF3DS》这游戏传承了FC版最大的特点——迷宫里不能中断，没有存档点。打暗之水晶的地方还没法用跳跃魔法跳出来，真是倒霉的事情都被我赶上了啊……所以，我不建议大家在车上玩FF3，万一发生我这情况就糟糕透了。

相比之下，后来出的《FF4》就好很多了，至少还有个中断存档功能。而且《FF4》因为增加了自动战斗的系统，杂兵战设定好战术自动打就行，而玩家一般只是走走地图就行。《FF4》虽然用的ATB（即时战斗系统），不过可以用开始键暂停，这一点也比较人性化。再加上《FF4》里需要刷的尾巴什么比较多，打发时间正好。

车上心得：NDS的RPG，要玩就玩可以中断存档的。另外，出发前一定要充好电。



胜利十一人

公车适合度：★★

其实我自己也挺难想到我为什么会在车上玩这个游戏（以下简称WE吧）。那时在车上玩《WE9》，开始觉得应该没什么问题。后来一玩，发现想法和现实的差距真是大，这个游戏对我来说简直就是眼球杀手，队员和球在屏幕上都以分身的形态出现，玩一会眼睛就累了。到了《WE10》，残像的现象似乎有所改进，但还是避免不了，跟硬件也有一定的原因。不过在车上



许操戎	哥哥上大学去了，现在回函由我写，弟承兄业呵呵。（真是个好弟弟啊）
读者资料	男，17岁，广东省澄海东里南州南畔区二横巷



玩《WE10》还是稍微能接受的，就是调成最远的视角后，球的大小快赶上一粒小米了。迫于无奈，只好把视角调的再近一些。但我感觉这个游戏在车上还是不能多玩，玩久了可能会影响视力。现在我在车上玩《WE》的时候，基本都是再进行联赛的球员搜索，毕竟这个也是很花时间的，而且比起踢比赛，这个省眼睛，比赛等静下来的时候再踢吧。

我在公车和地铁上都有见过一直在踢《WE》或《FIFA》的人，这可能跟3D游戏那个差不多，也是因人而异吧。

车上心得：珍惜视力，远离《WE》。

灵光守护者

公车适合度：★★★★

终于说到我最近玩的游戏了。我这段时间对这个游戏还真是有点上瘾，无论是车上还是睡觉前都会玩一玩。这个游戏对操作的要求不高，主要是学技能，在几个键上设定道具和技能的快捷键，然后直接按键使用，最多也就是动一动方向键走走地图，打怪的时候走走位。这个游戏可以随时存档，随时用传送门回城，不会出现之前说的《FF3》那种情况，所以要是说在车上玩《灵光守护者》真的是很适合。



这个游戏的类型是类似美式的ARPG，刷装备也就成为里面一项重要而长远的工作了，我这段时间在车上做的也就是这个工作了。不过令我很奇怪的是，我在车上刷东西的运气比平时好多了，一些红色绿色的好装备基本都是在车上刷出来的，平时在家玩基本都不出的，这也就更坚定了我要在车上玩这个游戏的信念（这算哪门子信念……）。不过，为什么给了4星？因为刷装备是件很枯燥的事情，我经常能刷着刷着就困了。

车上心得：对我来说也许能成为车上催眠佳品。

PUZZLE QUEST

公车适合度：★★★★★

虽然我在车上玩过这游戏，但玩得不算多，是某个人非要让我在此推荐一下的。这游戏的类型是PUZ，玩法跟《动物管理员》差不多。不过在方块游戏的基础上融进了美式RPG的要素，比如多种职业、多种技能、多种装备，还可以对自己的人物和宠物进行培养，要素非常丰富，也十分耐玩。每一场战斗的时间都是比较短的，特别是在后期。游戏整体的节奏比较慢，绝对适合在公车上休闲。我虽然已经试过了，但由于是这类游戏苦手，最终还是放弃了……

车上心得：PUZ游戏本身就适合公车休闲，触笔控制的除外。



随着时代的发展，掌机游戏作为车上休闲的一种方式，已经被越来越多的人们接受。作为日益壮大的游戏玩家中的一员，每一个掌机迷都有权利选择自己游戏的地点。在车上玩游戏，固然是有利有弊，但是只要把游戏的态度摆摆正，我们这些整天在川流不息的交通海洋中旅行的人们，完全可以借助这点有限的时间，把游戏玩好，同时也不耽误自己的事。我们游戏的目的是什么？娱乐，放松。而我们在公车上最需要的是什么？是一个轻松愉快的环境。所以每一个拥有掌机，热爱游戏的人，都可以把行程中的一点一滴把握起来，既利用了时间，又让自己身心愉快，真是一件很享受的事情。



年前，由名不见经传的小公司Majesco开发的第三人称射击游戏《纳米漂移》，在NDS平台上取得了令人瞩目的成绩，而一跃成为当时的黑马代名词之一。现如今，在NDS主机依旧匮乏第三人称射击类型游戏的情况下，发行公司Suibom决定再度推出系列的第二代作品《纳米漂移2》，并且要求Majesco对游戏的武器系统进行创新和调整。值得称道的是，本作不再是像前代那样只有纵版的关卡，横版的关卡也会一并添加进去，两种形式在每一关中交替出现。此外游戏还对应Wi-Fi的无线联机，在掌机上享受街机厅的双人配合成为可能。

NDS	Majesco	2008年3月11日
	STG	1～2人/29.99美元
纳米漂移2		256Mb

在浩瀚无尽的宇宙空间里尽情翱翔

《纳米漂移2》是一款第三人称的飞行射击类作品。游戏的世界观非常庞大，背景通过杰出的材质贴图表现出华丽的特效，机体动作流畅富有十足的立体感。游戏里准备了种类多样的副武器可供玩家选择，拥有超过10个以上的关卡，包括大都市、奇岩、深海等特色各异的场景，同时还包含有大量的隐藏要素来提升游戏的耐玩性。游戏通过上屏幕来显示操作的主画面，而下屏幕则用来查看辅助的菜单。本作在系统方面进行了大幅度的改革，基本上可以算是一款全新的游戏了。与前作相比，这一代取消了血槽的设定，被子弹击中就机毁人亡；取消了保险的设定，只能靠自己的实力去躲避子弹；取消了不同主武器的设定，取而代之的是每关开始前可以在几种副武器之间做出选择；取消了蓝币连锁的设定，只能依靠一次性击落大量敌机形成的攻击连锁来获得高分。不过好在双人联机模式的优点并没有被取消，并且对应两人分享一卡游戏。





模式介绍

Adventure——剧情模式，有3种难度可供选择，不同难度下敌人与机关的配置有所不同。全8大关共16个BOSS，第2大关通过后可得到全部的6件副武器。

Arcade——街机模式，开启条件是在剧情模式下完成某1关即可开启对应的关卡，能够使用剧情模式中已经获得的副武器。这个模式的

花破天 其实我写的东西想上边角栏，而我的地址不想上，因为高三了，满足一下我吧！
读者资料 男，19岁，X苏省兴X市沧X河公寓X号楼X02室，225700



特点是每一关会追加3个隐藏得分点，每个计分8000分，移动至指定地点处即可获得，大多是在贴近墙壁的位置。街机模式完成后并不会追加任何奖励，所以可以把这里看成是追求更高得分的训练场。

Challenge——挑战模式，共分为ABCD四个等级。开始只能挑战最初的A级，当全部的8个小关通过后方可进入下一等级，难度逐渐提升，完成的条件也都比较苛刻。

2 Player——双打模式，对应一卡联机。但是我要说，既然是双人那就应该是复数形式的Players才对啊。（－_,－）

Simulators——迷你游戏，挑战模式下每突破一个等级即可在这个模式下开启一个奖励要素，也就是迷你游戏，相当有意思和挑战性的哟。

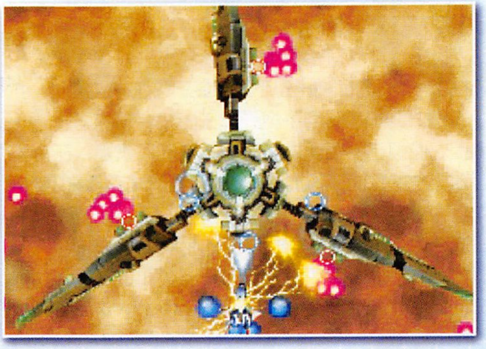
Online Ranking——网络排名，将自己打出的得意分数上传至任天堂官网，同各路高手达人切磋交流。

Options——操作设置，有3种默认键位可供选择，分别为经典操作(Control 1)、右手触摸(Control 2)、左手触摸(Control 3)，向有自虐倾向的同学强烈推荐后两种操作方式。

秘技偏方

本作有一个非常人性化的设定，在玩的过程中细心一点应该会注意到：就是当残机数只剩下1架时，连续消灭一拨小型杂兵后将优先掉落1UP的奖命，取代了副武器能量的补给，不过这样绝境逢生的机会每一关仅会出现一次而已。此外本作还有另一个设定：在每一关中途选择退出的话，再次接续进入从头开始时，残机数为退出前的状态。利用游戏的这两点设定，可以保证进入每关后至少有架残机数，并且关卡中还有1UP奖命的补给，这样一来被全灭后接关回数还剩下多少的设定就形同虚设了，尽管每一关通过后不会根据接关回数的多少给出评价。

实际的操作也并不复杂。比方说，每关第一次玩的时候在击破关底boss之后已经元气大伤，往往下一关刚开始就仅剩下1架残机，此时可以迅速消灭掉出场的第一拨小型杂兵，然后选择中途退出，这样的话再次进入本关时就变成两架残机开场，而且如果操作不慎又损失1架机体的话（这种情况简直太正常不过了），抓住机会击破一拨小型杂兵以后就会再次出现1UP的奖命。如此往复可达成不接关穿版的条件。





如果说上个月推出的《太空侵略者EXTREME》带给了老玩家最单纯的感动，那么这个月发售的《纳米漂移2》则是带来了最直接的震撼，在画面的表现力和视角的转换上可以说是目前NDS最强的游戏之一。其实本作从第1代开始就很受欢迎，颇有点DC上射击名作《斑鸠》的感觉，这一次2代的感觉似乎更浓了。横版与纵版的关卡交替出现，在层次分明的3D化场景中穿梭躲闪，体验最高的射击乐趣。难度方面把握得比较适中，背景音乐也配合得恰如分寸，玩的时候让人有一种欲罢不能的冲动。稍微遗憾的是，操作上的问题仍旧没能彻底解决，有点飘的手感经常会出现虽然成功回避掉子弹，却因为速度过快拉不回来而直接撞在建筑物上导致坠毁的人间惨剧，不过这也可能同NDS本身的硬件设计缺陷有关。当然，这个瑕疵还远远谈不上放弃游戏的理由，对射击类型有爱的同学不要错过本作了。

A

王志超	掌机迷为什么不送海报。（某编：觉得海报被对折很多次也无所谓的同学请举手）
读者资料	男，12岁，吉庆里5号楼303，100020



本次的军曹游戏与3月1日上映的剧场版保持联动，游戏中的场景与动画中一致，剧场版中的特别人物谜之黑暗KERORO也会成为可控制角色在游戏中登场哦！

NDS	BANDAINAMCO	2008.02.28
	ACT	1人/5040日元
超剧场版库洛洛军曹3天空大冒险是也！ 512M		

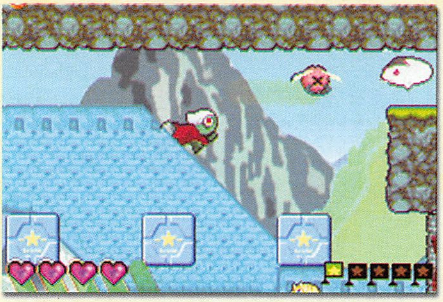
剧场版剧情介绍

来自遥远宇宙另一端K隆星的KERORO小队，其本意是侵略地球，却成为家养青蛙，而且还帮助人类将地球从可怕的危机中拯救出来，这一次，KERORO军曹面前出现了最新最恶最强的敌人！

KERORO小队与冬树一起去印加帝国的马丘比丘，他们在那里因为迷路而发现古代遗迹，在遇到突发状况而逃离时，冬树看到了一位神秘少女。当KERORO小队与冬树回到东京之后，最强的敌人出现在他们面前——样子与KERORO一样的黑暗KERORO，他带领着部下一起在世界各国展开侵略计划，进行迎击的KERORO小队会迎来怎样的命运呢?

游戏基本介绍





这是一款横向卷轴动作游戏，主画面显示在上屏幕，玩家要操作KERORO小队中的成员，打败敌人，收集关卡中的五星、钢普拉和侵略旗。关卡中有五星散布在各处，相当于《超级马里奥兄弟》里的金币，每收集到100个五星之后KERORO小队就能获得1UP的奖励。钢普拉属于隐藏的收集要素，一般在很难发现的地方，每一个关卡中有五个钢普拉，全部收集到之后会得到额外的奖励。侵略旗的数量在每个关卡中各不相同，一般是三到五个，得到侵略旗之后需要找到侵略台，站在那里按上方向键，将侵略旗插上去，将所有的侵略旗都插完之后即代表侵略结束，本关也就完结了。

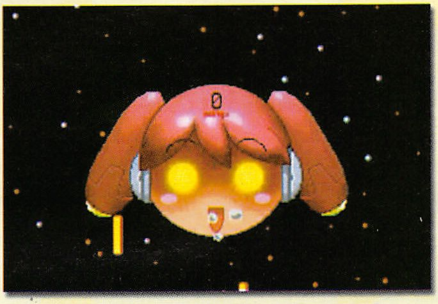
前文提到过游戏中可以操作KERORO小队中的各名角色，每个角色的能力各不相同，需要灵活使用才能顺利过关。在关卡中如果看到小屋子

李瑞杰	猴子看来你真得变成巨无胖了！猴子儿这个名字也就换了吧！n不搭调呀！
读者资料	男，12岁，福州市鼓楼区城守前路16号守前新村1号504，350001

样的建筑，站在门口按上方向键就可以进行角色切换了。

KERORO本人在1-1关中就可以使用了，按B键跳跃，按A键投出KERO球裹住敌人，再按A键配合方向键的左右和上可以将敌人投掷出去，用来开启机关或者攻击别的敌人，裹住敌人的时候连按B键可以进行二段跳，二段跳中按A和下方向键可以将敌人向正下方投掷。

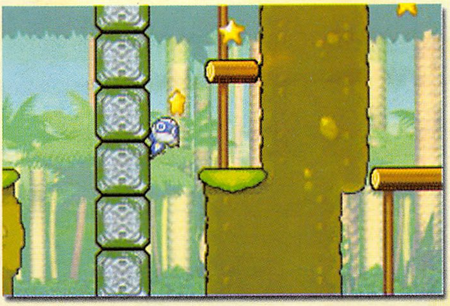
TAMAMA在1-2关中可以使用，同样是B键跳跃，A键为出拳攻击，连打A键还可以发出气波攻击，跳起后A键配合方向键可以向各方向出拳。TAMAMA可以直接打坏带五星符号的蓝色箱子，还可以将红色箱子沿直线打飞出去。



GIRORO在1-3关中可以使用，B键跳跃，A键为枪械射击，没有连射的设定很遗憾，即使连打A键在每次射击之间都会有一个停顿，上方向键加A可以投掷手雷，跳起时也可以投掷。

KURURU在1-4关中可以使用，相比其他的体力派角色，它是借助机械战斗的家伙，B键跳跃，按住B键不放可以在起跳后滞空滑行一段距离。按A键放出音波攻击，受到音波攻击的敌人会僵直不动一段时间，可以将他们当作跳板使用，但是机械系的敌人是不会受到音波攻击影响的，必须灵巧的躲避。

DORORO要到2-1关才能使用，B键跳跃，



配合方向键可以登墙，A键挥刀攻击，跳起中按A键为气圆斩，拥有双倍的攻击力。身为一名忍者，DORORO还有其他成员不具备的能力，按住R键之后，可以利用方向键察看周围的地形，能够很方便的找到一些隐藏地点。

至于隐藏人物黑暗KERORO的登场条件目前不明，因为ACT苦手的暗凌还没有将游戏通关……

每个关卡中会有一些气泡裹着的食物，取得之后可以恢复HP，不过KERORO小队的每个角色对食物的喜好不同，所以食用效果也不同，只有取得最喜欢的食物才会获得最佳恢复效果，所谓医食同源？除此之外，还有一种很稀有的道具超メタル，一旦取得之后，随时可以点击下屏幕上的超メタル图标来发动必杀技，一举解决棘手的敌人，当然啦，每个角色的必杀技名称都不一样，效果则是清版。

本作的收集要素很丰富，前文提到的钢普拉就可以在收集模式中任意浏览，除了钢普拉的图片之外，还配有详尽的说明文字，对钢普拉爱好者来说是很令人感动的设定吧。另外还有卡片图鉴和剧情动画，满足一定条件后可以获得角色卡片，例如收集到一定数量的钢普拉，用某某人的必杀击倒敌人之类，而收录的剧情动画虽然不是全程语音的，考虑到游戏容量的限制，也算是可以一看啦，毕竟动作游戏全程语音不太现实吧……



军曹系列的这一款作品还是做得不错的，不过B键跳跃A键攻击的设定让我非常不习惯，总是不自觉的按错了，可恶的是又不能自己改键位，导致一边玩一边各种低级错误不断。虽然游戏中可以操作的角色很多，动作也各不相同，不过相关的教程还是很贴心的，每当需要玩家使用新动作的时候，总是会有绿色的看板出现，摩亚会讲解相关的操作。有些地方还会出现复习性的讲解看板，基本上不会由于动作复杂性方面影响游戏的流畅度。外星青蛙们一边发出独特的叫声一边跑来跑去的情景看起来很有趣，如果让它们停留在原地不动的话，还会有特殊的动作出现，例如KERORO会趴下来看钢普拉的杂志。每个大关的关底会出现一个有趣的小游戏，比如1-5之后的小游戏就是夏美版的《小蜜蜂》，夏美头像造型的敌人会依次盘旋下来袭击，击坠超大BOSS之后过关，还真是容易勾起人的怀旧情结呀。

B

狂战士	高三的娃们命都苦ds在手玩心没有复习材料堆成山出头之日却尚远。
读者资料	女，8岁，北京市东城区后局大院39号，100009



《黑暗衰落》是欧洲的游戏制作公司Ivolgamus专门为PSP主机制作的一款解谜冒险游戏。这个公司的名字听起来很陌生，其实也并不奇怪，2002年，这家公司在立陶宛首都维尔纽斯成立，到现在发展的时间只有6年。尽管历史不长，这个游戏开发部门还是在许多平台上制作了自己的游戏，包括PS2、PSP、GBA、DS、Wii和PC。这些年来，来自俄罗斯和东欧各国的游戏制作高手们纷纷把主攻目标从PC转移到家用游戏机上面，Ivolgamus就是其中的一员。

PSP	Ivolgamus	2008.03.07
	AVG	1人/19.99英镑
黑暗衰落		128KB

构思奇特的迷宫探险游戏降临PSP!



《黑暗衰落》的游戏风格结合了神话与解谜游戏的特征，与PSP的机能相结合，体现了游戏制作者的独特思路。游戏使玩家置身于充满了传说色彩的神话世界之中，但是整个游戏又围绕着解谜这个主题。在这个游戏里，玩家需要用光线引导一个球状物体,突破重重魔法的屏障和各种地形复杂的迷宫,到达最后的目的地。

与一般纯粹解谜的游戏不同，《黑暗衰落》中阐述的世界观和故事情节与游戏紧密联系在一起。邪恶的魔法师Gardal按照预言的描述出现在天国，在两个手下Quiph与Morg的帮助下,他将征服天国的城堡。如果天国之城陷落，整个世界都会落入邪恶的魔掌之中。但是要陷落这座城市，还必须用一个叫Erwyn的少年的灵魂作为牺牲品。现在少年就被囚禁在地下的迷宫中，等待恶魔的宰割。唯一的希望是这个少年的姐姐Aira，她把弟弟的灵魂装在一个珠子内，然后将这颗珠子引导到天国之城中。玩家扮演的角色正是引导Aira的宝珠的一束光线。在Aira的魔法耗尽之后，你能够帮助她完成守护天国的任务吗?



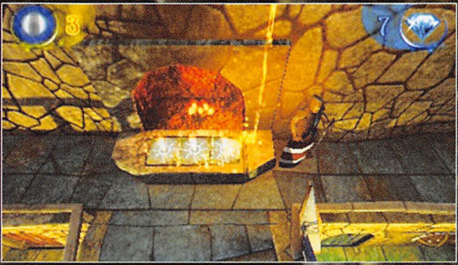
在游戏里，你必须控制光线，使其引导珠子前进。四周的环境当然不是安全的，到处都是障碍，Gardal和他的手下会尽自己的全力阻止你的行动。在前进的过程中，玩家必须躲开敌人设置的陷阱，并且打开前进的门锁。沙漠，高山，被废弃的城堡，各种危险复杂的难题摆在大家的面前。当你把装有灵魂的宝珠带到囚禁Erwyn的地牢，你就可以拯救Erwyn，并且守护天国之城了。

为了适应各种环境，宝珠可以变换成三种不同的形态，坚固的铁球可以抵挡各种外力的损坏，轻便的木球可以浮在水面上，渡过

邹世哲 我的字难看到带有诅咒属性，凡是看到我的字的人，都会跑去买DS。（猴子：我早买了所以对我无效。）
读者资料 男，17岁，天津市河东区真理道6号路，300151，QQ：85646930

一些有水阻碍的地方，而玻璃球则重量适中，但是很容易被撞坏。这些形态可以在固定的地方加以变换，而玩家控制的光柱则可以聚焦好散开，把握力度就可以很容易地引导宝珠前进了。

游戏的操作可以说及其简单。只要使用方向键控制光柱的位置，就可以引导宝珠前进了。光线聚焦的时候，对珠子的吸引力更大，但是长时间地用聚焦的光照射珠子的话，它就会被烧毁。因此在吸引珠子之后，当其处于光线照射而静止的时候，必须将光线散开。另外，铁、玻璃和木头这三种材质的物理特性也不一样，木球更容易烧毁，玻璃球容易碰碎，铁球虽然结实但是不好移动，在遇到各种障碍的时候，如何变更球的属性就成了一个问题。有些属性必须在指定的地点才能变更，而且有的时候来不及变换，一旦变错的话又得重新回到原来变的位置重新开始，比较麻烦。好在游戏里的内容还是比较丰富的，一共有40个不同的关卡，足够解谜游戏的fans们忙乎一整天的了。游戏的视觉冲击很有震撼力，无论是阴暗的地牢还是金碧辉煌的宫殿，都使人觉得这个游戏充分体现了PSP的机能，在画面上不输给其他的游戏。而且游戏的长度适中，每过一关都可以自动存档，一般来说一个小时可以打10关左右，如果只是随便玩玩的话，一两天内占用4个多小时差不多就可以破关了。玩家们也不必刻意追求一次将其打通，只要抱着休闲娱乐的态度去玩就可以。另外游戏还支持多人play，一共有10个多人关卡可以选择，大家一起玩的乐趣也许比单人玩更有意思一点。如果你想在比较闲的时候找一个可以打发时间的游戏，那么这个《黑暗衰落》应该是比较适合的。毕竟一个解谜游戏做成这样还是很少见的。









总的来说，这个游戏的创意新奇，关卡设计简单但是不失特色，其华丽的画面更使游戏增加了吸引力。所有的谜题都是循序渐进，由浅入深的，随着游戏的推进，玩家们需要开动自己的大脑去挖掘更躲的谜团，之后从破解当中得到成就感。游戏的视角切换也很自然，玩起来没有什么不适应的感觉。不过游戏里的问题也很明显，首先游戏的读盘时间就比较长，使用UMD的话每一关之间loading的时间甚至达到30多秒，但是前面最初几关的通关时间也就10秒左右，显得本末倒置。有的时候控制也不是很好，不同关卡之间的平衡性也掌握不好。加上有Life数的限制，一旦珠子用完就得重新读盘开始。还有，每过一关之后存盘时都要提醒yes或no，为什么不设计成直接存储然后可以随便选择以前玩过的关卡呢？不过尽管这个游戏里的缺点还有不少，它的魅力还是比较独特的，希望续作能够更加精彩。

B



《花与太阳与雨》是一款在PS2平台上推出的AVG作品,一经发布便凭借独特的风格,缜密的剧情和新奇的系统而广受欢迎,本次介绍的这款游戏是其复刻版。官方声称，除了完全移植原作内容之外，还追加了诸多新要素,本次的DS版是一款能够"让人随时感受到新奇"的游戏。NDS的机能自然比不上PS2,官方为什么那么有自信说本作是完全移植呢?真是相当让人期待。本作的素质究竟如何？多说无益,就让我们伴随着开篇的《アナタノタメニ》，一起走进这个"无尽的乐园"吧。

NDS	Marvelous Entertainment	2008年3月6日
	AVG	1人/5040日元
花与太阳与雨		512Mb

在轮回中探索“无尽之乐园”的真实!

本作是一款解谜类游戏。主人公スミオ是一位专门为客户打探信息、搜索失物的私家侦探。他受ロスパス（lospass）岛旅店“花与太阳与雨（フラワー・サン・アンド・レイン）”的管理人エド・マカリスター的委托，前往ロスパス岛进行调查，到达之后却发现这个岛屿充满了谜团，事件也远比预想的复杂……主人公的命运究竟如何？ロスパス岛的真实又是怎样？一切谜团都将在游戏过程中逐渐解开。

请度过愉快的一日吧!

这是主人公スミオ登上岛之后，委托人エド向主人公说的话。事实上这也不是单纯的客套话，主人公很快就发现，无论他在岛上做什么事情，每天早晨必定在旅馆的床上被唤醒,而时间……还是自己到达岛屿的翌日清晨。“这个岛的名字叫ロスパス,意思是LOST PASS，失去过去之地。”这样的解释怎么能让人满意?在轮回的时间中四处求索，与各式各样的角色交流，探寻隐藏在奇异事件背后的真相，这就是游戏的主要目的。

向导与笔记

游戏中，按下Y键就可以开启菜单，在这里可以进行记录笔记、存档、查看信息。

GUIDE BOOK：游戏伊始，可以在管理人エド・マカリスター处得到一本旅游导读，书中记录着关于岛屿的各种信息，其中就有一些能够为主角提供重要的线索，游戏卡住的时候，记得经常查看哦。

MEMO：笔记，可以将游戏中得到的信息用触笔记录在笔记上，点选右下角的黄色箭头



邵帅 喜欢军事、科学、音乐、电影、游戏、体育和政治，其中三项的加我QQ（还有文学，这年头没综合实力不行）
读者资料 男，16岁，北京市通州区运河西大姐21号院，101100，QQ：313490085



就可以呼出菜单，里面有常用的返回主菜单、清除下屏所写内容、切换上下屏书写空间和退出选项。

SAVE：存档。游戏中，每天结束后都会要求玩家存档，这个存档则是由玩家自行决定，要注意的是，在标题画面选择continue才可以继续从存档地开始，如果选择load，则是从当天开始时展开探索。

GOODS：查看各类信息，包括人物信息、完成的request清单和特殊奖励。人物信息就是人物简单介绍。Request任务需要靠通过JUCK IN系统完成，后述。奖励则是显示玩家得到的各种便利功能和道具，比如游戏伊始，行动步数达到1000步，就可以得到有使用次数限制的X扫描功能，按下X即可扫描一定范围内可以调查的所有物品，避免遗漏。

凯瑟琳，工作！

通过四处收集情报，主人公就能够发现遍布岛上的各种各样的谜团，而解开谜团，推进剧情发展的方法就是本作的特色系统JUCK IN。调查能够发生解谜事件的场所，主人公就会试图用箱式密码机キャサリン进行连接，玩家需要选择合适的接入接口，成功接入之后就可以输入一串字符，输入正确即可解开谜题，字符的答案隐藏在蛛丝马迹的线索中，需要玩家自行探索。DS版本还追加了一些与主线关系不大的谜题，解开后可以获得“兑换券”，将之拿到柜台兑换便可得到奖励或者剧情提示。

克里斯缇娜？你在哪？

谜之少女クサビ·トリコ，出于某种目的而在岛上各处徘徊，总是在追寻着粉色的鳄鱼克里斯缇娜，在每章主人公的剧情结束以后，玩家就要控制她展开剧情。控制トリコ的时候无法打开菜单，也无法存档，玩家要做的只有追寻克里斯缇娜而已，而她每次追寻时，总会在不经意间透露出一些信息，比如门牌号码或某个角落里的道具，这些信息往往会成为接下来主角探索的关键线索。





首先我们来谈谈本作的优点，本作在内容上完全继承了PS2版的内容，追加了新剧情和谜题，更由高田雅矢亲自执掌，追加了不少新音乐，厂家承诺的“随时有新的感觉”确实做到了。然而，缺点也很明显，首先是让人几乎无法忍受的马赛克，不能苛求DS做出PS2的效果，但也不能粗糙到让人玩久了就晕吧。其次是刺耳的对话音效，没有语音这很正常，用奇怪的杂音来代替就有点过分了，还不如用“哔哔哔”呢（= =|），其他还有旅游导读的字体过小，笔记只有清空没有橡皮等问题。作为一款复刻作，本作是一款优点和缺点都很明显的作品，究竟是瑕不掩瑜，还是发光点也无法掩盖缺陷，这要取决玩家观察的角度。画面这种问题是硬件机能所限，但视角转换、字体大小这类细节没有做好，只能说是没有诚意了。一款没有诚意的游戏，纵使有内涵，又能做到什么程度呢？真希望厂家能够考虑这个问题。

C



青青牧场

责编/暗凌
文/chinagba 一捂黄土



自给自足的生活

主食类是每个人每天都必须食用的，尤其对于东方人来说，每天的各色饭、面食是不可缺的，而西方则大多是牛排、咖喱等，但现在的世界早已转变为新的口号“食物是没有国界的”。因此小岛中的主食可谓形式多样：蛋炒饭、炖饭、面条……光咖喱饭一类就多达14种。主食类最大的用途自然是恢复满腹度，如果长时间忘了进食，那就来一份吧。此类中也有究极和至高两种恢复度较高的料理，不过制作方法就……要去很多次矿场呢。

主食类

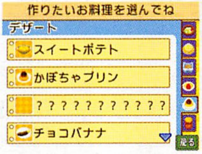
料理名称	译名	回复值	材料	入手方法	
オムレツ	菜肉蛋卷	体力+20、满腹+25	鸡蛋、牛奶、油	蛋	咖啡店
オムライス	蛋炒饭	体力+20、满腹+28	鸡蛋、牛奶、油、米饭	蛋	咖啡店
卵丼	鸡蛋盖饭	体力+20、满腹+20	鸡蛋、米饭	蛋	食堂
卵かけご饭	鸡蛋饭	体力+22、满腹+18	鸡蛋、米饭	蛋	食堂
チ-ズフォンデュ	奶酪料理	体力+15、满腹+18	奶酪、面包	奶酪	食堂
グラタン	奶汁烤菜	体力+20、满腹+30	奶酪、牛奶、洋葱、小麦粉、奶油	奶酪	食堂
ピザ	比萨	体力+20、满腹+25	奶酪,小麦粉,番茄酱	番茄酱	食堂
おすし	寿司	体力+20、满腹+25	饭、刺身	生鱼片	食堂
ちらしずし	四喜寿司	体力+20、满腹+30	饭、刺身	生鱼片	食堂
烧き鱼	烤鱼	体力+15、满腹+18	中鱼\大鱼	中鱼	食堂
鱼の煮付け	煮鱼	体力+15、满腹+18	中鱼\大鱼	大鱼	食堂
ムニエル	奶油煮鱼	体力+20、满腹+25	中鱼\大鱼、小麦粉	中鱼	食堂
カルパッチョ	生鱼片拼盘	体力+20、满腹+20	刺身、油	生鱼片	食堂
マリネ	腌泡汁	体力+20、满腹+20	中鱼\大鱼、洋葱、油	大鱼	食堂
おにぎり	饭团	体力+10、满腹+10	饭	饭	食堂
烧きおにぎり	烤饭团子	体力+15、满腹+18	饭团	饭团	食堂
おかゆ	粥	体力+10、满腹+10	饭	饭	食堂
牛乳がゆ	牛奶粥	体力+7、满腹+8	牛奶、米饭	牛奶	食堂
烧きめし	烤米饭	体力+20、满腹+23	饭、油、蛋	饭	食堂
リゾット	汤泡饭	体力+20、满腹+25	饭、油、番茄、洋葱	饭	食堂
ドリア	多利亚	体力+20、满腹+27	饭、牛奶、洋葱、小麦粉、奶油	饭	食堂
まめご饭	枝豆饭	体力+20、满腹+23	枝豆、饭	毛豆	食堂
いもご饭	红薯饭	体力+20、满腹+23	红薯、饭	红薯	食堂
たき　みご饭	蔬菜饭	体力+30、满腹+30	饭、胡萝卜、香菇、炸豆腐	炸豆腐	食堂
きのこご饭	蘑菇饭	体力+20、满腹+23	米饭、香菇	香菇	食堂
まつたけご饭	松茸饭	体力+20、满腹+25	米饭、松蘑	松蘑	食堂
天ぷら丼	天芙罗饭	体力+25、满腹+25	饭、天妇罗	天妇罗	食堂
いなりずし	炸豆腐包裹寿司	体力+20、满腹+23	饭、炸豆腐	炸豆腐	食堂
ドライカレ-	干咖喱	体力+20、满腹+17	米饭、咖喱粉	咖喱	食堂

陆海帆 事实证明新版PSP是绝对够坚的（曾做自由落体运动）。
读者资料 男，20岁，广西钦州浦北县浦北中学高三20班，535300，QQ254946825

主食类

料理名称	译名	回复值	材料	入手方法	
カレ-ライス	咖喱饭	体力+20、满腹+17	米饭、咖喱粉	咖喱	食堂
青カレ-	青色咖喱	体力+25、满腹+17	饭、咖哩粉、青之草	第二次去255层	
绿カレ-	绿色咖喱	体力+23、满腹+20	饭、咖哩粉、绿之草	第四次去255层	
赤カレ-	红色咖喱	体力+21、满腹+23	饭、咖哩粉、红之草	第六次去255层	
黄カレ-	黄色咖喱	体力+22、满腹+23	饭、咖哩粉、黄之草	第八次去255层	
橙カレ-	橙色咖喱	体力+24、满腹+18	饭、咖哩粉、橙之草	第十次去255层	
紫カレ-	紫色咖喱	体力+22、满腹+23	饭、咖哩粉、紫之草	第十二次去255层	
蓝カレ-	蓝色咖喱	体力+25、满腹+18	饭、咖哩粉、蓝之草	第十四次去255层	
黑カレ-	黑色咖喱	体力+21、满腹+17	饭、咖哩粉、黑之草	第十六次去255层	
白カレ-	白色咖喱	体力+25、满腹+23	饭、咖哩粉、白之草	第十八次去255层	
虹カレ-	彩虹咖喱	体力+80、满腹+35	咖喱饭、青、绿、红之草、黑、白咖喱	第二十次去255层	
究极のカレ-	极致咖喱	体力+120、满腹+50	彩虹咖哩、黑咖哩、失败料理	第二十二次去255层	
至高のカレ-	至高咖喱	体力+100、满腹+80	彩虹咖哩、白咖哩、失败料理	第二十四次去255层	
お好み焼き	自助烧	体力+28、满腹+28	小麦粉、包心菜、油、蛋	卷心菜	食堂
うどん	乌冬面	体力+15、满腹+20	小麦粉	小麦粉	食堂
カレ-うどん	咖喱乌冬面	体力+15、满腹+25	乌冬、咖喱粉	咖喱	食堂
天ぷらうどん	天芙罗乌冬面	体力+15、满腹+27	天芙罗、乌冬面	天芙罗	食堂
焼きうどん	炒乌冬面	体力+17、满腹+23	乌冬、油	油	食堂
ざるそば	蘸汁荞麦面	体力+15、满腹+20	荞麦粉	荞麦粉	食堂
天ぷらそば	天芙面荞麦面	体力+15、满腹+27	蘸汁荞麦面、天芙罗	天芙罗	食堂
焼きそば	烧荞麦面	体力+17、满腹+23	荞麦、油	饭	食堂
スパゲッティ	意大利面	体力+15、满腹+20	小麦粉	小麦粉	食堂
豆腐ステ-キ	豆腐牛排	体力+15、满腹+20	豆腐、油	豆腐	食堂
焼きビ-フン	牛排	体力+15、满腹+20	米粉、油	米粉	食堂

甜品是很多人喜爱的食物之一，冰激凌、蛋糕这些具有代表性的甜品料理在本作中可以自制，这类料理所需要的食材大多比较特殊，尤其是年糕类，其主要食材年糕只有一年一度的年糕大会上才能获得，且每次也就是每年只有10个哦。甜品类重视的是体力恢复，也就是所谓的糖分补充？



◀甜品类。

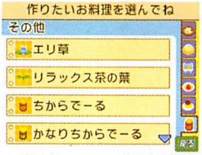
甜品类

料理名称	译名	回复值	材料	入手方法	
スイ-トポテト	甜薯条	体力+30、满腹+15	蛋、红薯、奶油	红薯	食堂
かぼちゃプリン	南瓜布丁	体力+30、满腹+8	蛋、牛奶、南瓜	南瓜	食堂
焼きバナナ	烧香蕉	体力+15、满腹+7	香蕉	香蕉	食堂
チョコバナナ	巧克力香蕉	体力+27、满腹+10	香蕉、巧克力	巧克力	食堂
大学いも	大学薯	体力+15、满腹+7	红薯	红薯	食堂
いもきんとん	芋金团	体力+15、满腹+7	红薯	红薯	食堂
焼きりんご	烧苹果	体力+15、满腹+8	苹果	苹果	食堂
アップルパイ	苹果派	体力+30、满腹+10	苹果、蛋、奶油、小麦粉	苹果	食堂
パイナップルパイイ	菠萝派	体力+32、满腹+10	菠萝、蛋、奶油、小麦粉	菠萝	食堂
いちご大福	草莓大福饼	体力+25、满腹+10	草莓、年糕	草莓	食堂
カステラ	鸡蛋糕	体力+25、满腹+8	蛋、小麦粉	小麦粉	咖啡店
プリン	布丁	体力+27、满腹+8	鸡蛋、牛奶	牛奶	食堂
チ-ズケ-キ	奶酪蛋糕	体力+28、满腹+10	奶酪、鸡蛋、牛奶	奶酪	食堂
ホットケ-キ	奶油蛋糕	体力+30、满腹+7	小麦粉、油、蛋、牛奶	小麦粉	咖啡店
ド-ナツ	甜甜圈	体力+30、满腹+10	鸡蛋、牛奶、油、小麦粉、奶油	巧克力	咖啡店

甜品类

料理名称	译名	回复值	材料	入手方法	
クッキ–	饼干	体力+25、满腹+7	蛋、小麦粉、奶油	小麦粉	咖啡店
チョコクッキ–	巧克力饼干	体力+27、满腹+10	巧克力、饼干	巧克力	咖啡店
アイスクリ–ム	冰激凌	体力+25、满腹+8	鸡蛋、牛奶	牛奶	咖啡店
ケ–キ	蛋糕	体力+30、满腹+10	蛋、小麦粉、奶油	奶油	咖啡店
むしケ–キ	蒸蛋糕	体力+30、满腹+10	蛋、小麦粉、奶油	奶油	咖啡店
チョコレ–トケ–キ	巧克力蛋糕	体力+32、满腹+12	鸡蛋、小麦粉、巧克力、奶油	巧克力	咖啡店
そばだんご	荞麦团子	体力+15、满腹+7	芥麦粉	荞麦粉	食堂
焼きもち	烤年糕	体力+15、满腹+7	年糕	年糕	食堂
あべかわもち	安倍川年糕	体力+25、满腹+8	年糕、大豆粉	大豆粉	食堂
草もち	草年糕	体力+25、满腹+10	年糕、不带黄花的杂草	不带黄花的杂草	食堂
ちまき	粽子	体力+15、满腹+8	年糕	年糕	食堂
フル–ツ白玉	水果团子	体力+20、满腹+8	白玉粉	糯米粉	食堂
チョコレ–トフォンデュ	巧克力锅酪	体力+20、满腹+8	巧克力、面包	巧克力	食堂

剩下的一些就大多是辅助型料理了，面包、米饭、果酱、茶叶……这类料理可以直接食用，但恢复度非常低，所以往往需要与其他食材搭配再组成新的料理才可提高恢复值。当然，它们也是前面众料理制作时常会用到的アレンジ素材，不过添加时也要注意搭配哦，如果加入的不当可就会变成失败料理了。



◀其它类。

其它类

料理名称	译名	回复值	材料	入手方法	
パン	面包	体力+5、满腹+5	小麦粉	初期有	
ご饭	米饭	体力+5、满腹+5	大米	初期有	
いちごジャム	草莓酱	体力+5、满腹+5	草莓	草莓	食堂
りんごジャム	苹果酱	体力+5、满腹+5	苹果	苹果	食堂
ぶどうジャム	葡萄酱	体力+5、满腹+5	葡萄	葡萄	食堂
オレンジマ–マレ–ド	桔子酱	体力+5、满腹+5	桔子	桔子	食堂
ケチャップ	番茄酱	体力+3、满腹+1	番茄、洋葱	番茄	食堂
みそ	酱	体力+3、满腹+1	大豆、饭	大豆	食堂
エリ草	回复草	体力+100、满腹+70	失败料理,大回力剂、强力满腹药	失败料理	食堂
リラックス茶の叶	休闲茶叶	体力+2、满腹+3	黄、橙、紫、蓝之草、不带黄花的杂草	不带黄花的杂草	食堂
ちからで–る	回复药	体力+50、满腹+5	橙、黑之草、红色奇幻草	红色奇幻草	食堂
かなりちからで–る	大回力剂	体力+100、满腹+5	回复药、青之草	回复药	食堂
はらへっと–る	满腹药	体力+5、满腹+30	橙之草、白之草、红色奇幻草	红色奇幻草	食堂
かなりはらへっと–る	强力满腹药	体力+5、满腹+60	满腹药、绿之草	一般满腹药	食堂
マヨネ–ズ	蛋黄酱	体力+1、满腹+1	鸡蛋、油	蛋	食堂
バタ–	奶油	体力+1、满腹+1	牛奶	牛奶	食堂
ヨ–グルト	酸奶	体力+2、满腹+2	牛奶	牛奶	食堂
失败作	失败作	体力–10、满腹+1	任意	料理时选第三项后随便加材料	

关于料理的讲解就到这里，小岛加重了料理的戏份，不仅增加了获得的难度，也增加了收集和制作的乐趣，由于篇幅有限，关于料理添加素材的部分无法一一列出，各位玩家可以自行用各种食材去试验，说不定就能让你的料理变成恢复值非常高的品种哦，不过还是要友情提醒：试验前请存档，以防不测。为了打倒皮埃尔，各位玩家向料理高手的目标进发吧。

李佳峻	虽然自己只有GBM，但自己会关注NDS和PSP上的新作，感受一下不同于GBA游戏的感觉。
读者资料	男，17岁，广西梧州市工厂二路下冲小区48号102房，543000

牧场百问

《精灵驿站》版

一只完整的羊可以剪6次S羊毛，那么这样剪算剪了六次还是算一次？

答：算6次，用这个方法加上高的剪刀程度可以迅速获得10万羊毛的出货哦。

驿站中的牧场度是如何计算的？

答：主角的每一个动作都有可能影响牧场度，每天的就寝，每一次的出货，每一个发生的事件都会增加牧场度。具体数值在以前的牧场度讲解中曾经提及。

《符文工房》版

贵重品我还缺最后两格，分别是什么？

答：是两把钥匙，分别是石巨人的钥匙和冰冻的钥匙，是洞窟里挖到的通关用钥匙。

使用秋天自动浇水bug后为什么不能种地了？

答：虽然未耕种的土地在秋1日会显示为已耕种且被灌溉的状态，但实际上是未耕种的，所以还是需要用锄头耕一下才能继续种。

我已经在第一洞里耕种50块土地了，为什么村长还是不给我通行证？

答：需要将第一洞的boss解决掉并耕种50以上的土地才能获得下一洞的通行证。

洞中的道路被火挡住了，该怎么办？

答：用水壶浇水即可。

夏26的冒险大会，村长要的是什么东西？

答：是第一洞第二层乱石堆中的一本书。

《共建小岛》版

初期主角总是会饿晕，有什么好办法解决吗？

答：只要每隔两个小时吃一次食物，主角的满腹度就不会下降了。

我买了百万券，但出货时为何不是100万？

答：小岛中的百万券只能当存折来用，需要兑现时请找行商人，如果直接出货会由于质量鲜的影响而价格下降许多。

我在矿场遭遇到陷阱，然后就被遣送回家了，这是怎么回事？

答：在矿场中，扣除体力的公式是层数的平方×4，所以掉落5层以上就会体力－100，而初期的体力只有100，所以这样也就会晕倒被遣送回家了。

我的作物怎么莫名其妙的就都死光了？

答：如果不是越季，那么就是玩家浇水过多或日照过多而导致的死光死水，所以请参看农业研究篇对于死水死光的数值而决定浇水量。

小岛的另一位主角究竟喜欢什么？为什么送他们什么他们都不显得很高兴？

答：两位主角无特别的喜好，所以每天在宿屋门口拣一棵杂草或树枝都可以送给他们。

为什么我的种子突然不见了？

答：如果浇水过多，或暴晒太久会导致作物的流失或光死，如果处于种子阶段则是表现为种子消失。

为什么我的狗出现了抚摸的标志，但第二天又没有了？

答：进行互动游戏是按照一定几率随机出现的，并不是每天都会有。

本作可以娶女神吗？

答：不可以，本作中只可以娶魔女这一位隐藏结婚人物。

狗和马可以放牧吗？

答：可以，放牧可以增加好感度，但不能使它们吃饱，所以晚上依然要推回小屋，并且放置饲料。

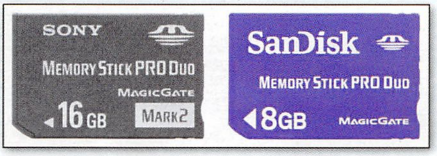
如果跟旅行的商人送礼？

答：那位商人平时如果给他物品就会默认为卖出，因此只有趁他休息的那一天送礼给他，也就是金曜日。

■文责/莱团

组棒、“伪棒”充斥PSP 8GB储存时代！面对多重选择，你准备用哪种存储产品？

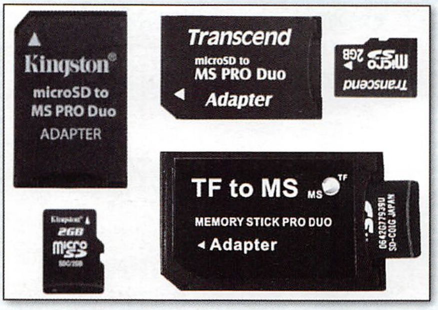
2008年，大家最关心的存储产品自2007年底开始便一直保持着价格总体下降、质量总体上升的态势。自去年年底到现在购买PSP的玩家，多数人还是喜欢选4G格式化之后容量为3839的高速组棒，现在它的价格已经降到了230元以下，玩游戏什么的差不多也够了。但是如果你喜欢各种模拟器还想拿PSP多装几部电影到公车上看的话，4G棒也难免显得有些捉襟见肘。棒子容量有限，玩家欲望无穷，对于各位图省事的玩家来说，购买更大容量的记忆棒自然也就成了不可避免的话题。



现在说起更大容量的棒子，毕竟16G太遥远，3月份新发售的Sony原棒价格在400美元（约合人民币2832元），赶上两台PSP的价格了。除非你十分富有而且不在乎花大钱买容量。

在4G组棒质量基本稳定的时候，8G的组棒虽然大量出现，但是作为山寨厂的产品，毕竟让玩家们放不下心。死机、耗电、毁机器，加上4G棒拼接成的“冒牌货中的冒牌货”——增容棒，组棒的种种缺点如同阴影一般缠绕着各位玩家。就在玩家们为是否买8G组棒犹豫不决的时候，一个好消息传来：现在能够把Micro SD转接到MS PRO Duo的连接器已经比较成熟，起初只是一些无名小厂制造的三无产品，现在连Kingston这样的大厂也逐渐重视起这样的技术，开始将自己的Micro SD卡搭配上对应Sony MS PRO Duo的读卡器，这样就可以把相对便宜的Micro SD卡当成记忆棒使用了，这就是传说中的“伪棒”。虽然在名字上有一个“伪”字，但是它实际上是原装的Micro SD卡与适配器结合的产物，从质量上来讲并不输给组装的Sony记忆棒。由于采用了SDHC技术，它的读取和写入速度基本上与8G的原棒相当，比组棒高出一大截。运行PSP游戏的速度正常，除了个别游戏必须在M33模式下运行之外，其他游戏都可以用Sony引导的方式运行。模拟器、自制软件的测试结果表明，除了ereader 1.60之外，其他软件的兼容性都很不错。最后再看看价格，目前进口的水货Micro SD卡在320—350左右，适配器目前没有单独出售的，但是可以从JS那里拆货买到。价格最高不过50左右，一个“伪棒”的成本加起来在370—400之间，而最好的8G高速组棒（格式化之后为7727M）的价格在475—500左右。从读取写入速度和价格上看，“伪棒”无疑占有更多的优势。

目前的Micro SD to Memory Stick PRO Duo的适配器有几种，除了最初的山寨厂产品之外，正牌的适配器有Transcend（创见）和Kingston（金士顿）两家生产，根据多方评测，似乎创见的适配器兼容性更好一些。但是如前面所言，之后两家厂商都是把适配器和Micro SD卡搭配在一起卖的，而搭配的卡一般最多不过2G左右。如果想要单买的话，价格一般会在30—50之间，最近在网上销售“伪棒”组合的商家越来越多，玩家在购买的时候一定要注意卡的质量问题。

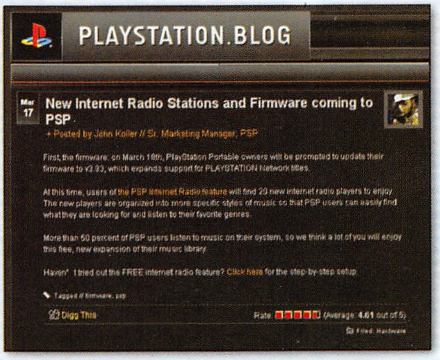


↑这是市面上常见的Micro SD卡记忆棒适配器，分别为金士顿、创见和无名山寨的产品。

王昊 在本期的内容中我还是没有在中奖名单中一等奖，小编们自己看着办吧。（猴子：这是威胁么……）
读者资料 男，14岁，天津市河西区解放南路，瑞江花园，300221，QQ：531445243

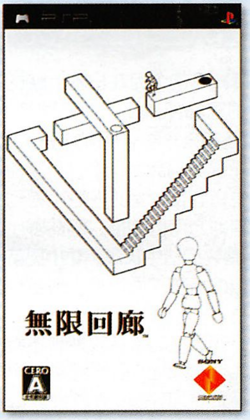
PSP内部固件3.93版再更新,官方Blog声明追加功能支持网络收音机,4.0版何时到来?

3月18日，Sony官方的PlayStation Blog上公布了新的系统固件3.93版。这个版本的固件针对PSP收听网络电台的功能进行了更新，玩家可以用PSP收听的电台类型增加了20个，爱听音乐的玩家们可以选用更加独特的风格，以聆听自己喜欢的音乐。目前有超过50%的PSP玩家都有拿自己的主机听音乐的习惯，网络电台的功能在3.80的时候就已经有了。但是这个功能对于国内玩家来说意义不大，因为PSP Tube差不多已经可以取代它了。Sony在这个时候推出的新版固件对许多人来说显得有些鸡肋，估计再有什么新的要素应该在4.0版中推出。现在已经有人透露出4.0系统会使1000型的旧版机器支持网络电话Skype功能，z在internet浏览器中添加了Flash Player 9的支持，支持Flash 视频流媒体网站，使用官方Playstation软件开发包开发的自制软件也将得到支持。虽然听上去感觉还算可以，但是在4.0固件正式推出之前，这些消息都还有待证实。到时候M33版的固件又将成为人们期待的东西了。

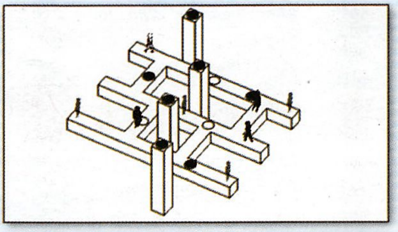


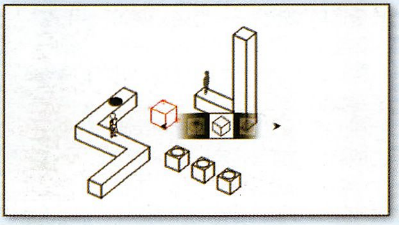
↑这就是公布固件更新信息的SONY官方博客。

超内涵解谜大作《无限回廊》发售！看似简单实际上却错综复杂的挑战！



株式会社Sony电脑娱乐日本公司（SCEJ）在3月19日推出了PSP版的视觉谜题游戏《无限回廊》，这个游戏早在去年的时候就已经公开了，在PSP和PS3平台上都有制作。它利用玩家们在游戏时产生的主观视觉错误，使游戏的主人公——木偶人能够在看似不可能的空间中来回穿梭，在“落下”与“弹起”的陷阱之间找到到达终点的路径，其新颖独特的设计理念使接触这个游戏的人们耳目一新。这个游戏最基本的规则就是根据玩家的主观视觉决定迷宫的通路，通过转动角度，使原本不可能的地方变成可以通过，挡住一些陷阱，连接一些断开的道路，让玩家操作的木偶走到目的地。游戏分成Solo（单人）、Pair（双人）和Other（其他）三种不同的模式，其中双人模式是PSP独有的。游戏还支持玩家自己设计各种迷宫，玩这个游戏的人可以充分开动自己的智慧，设计出自己的迷宫，用它去难住其他玩这个游戏的人。因为自制迷宫的原因，这个游戏的存档文件比较大，达到了1408KB，不过对于习惯用大容量记忆棒的玩家来说，这应该不算什么问题。





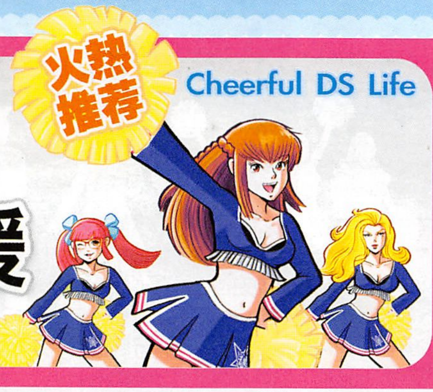
←《无限回廊》是一部充满了内涵的考验脑力的游戏。

NDS 的生活应援

Cheerful DS Life

火热推荐

（丰富你的DS空间）



ACT 神奇道具	
游戏名	哆啦A梦 野比和绿巨人传DS
厂　商	SEGA
发售日及其它资料	●2008.3.6 ●1～4人 ●5040日元●512Mb

自从与SAMMY公司合并后，世嘉对动漫改编游戏的投入力度逐年增加，而哆啦A梦作为知名度大概是世界上仅次于迪斯尼招牌大使米老鼠的动漫角色，尤其在亚洲地区拥有超高的大人气，自然也不会被排除在外。本作是根据今年3月上映的同名电影改编的游戏，在电影的世界观引导下，与同伴们展开壮阔的大冒险。与之前世嘉在NDS上推出的卡片RPG不同的是，本作是一款横向卷轴的纯动作游戏。



机器猫最新剧场版

用神奇道具让地球重现绿色生机



↑游戏的背景基本上还原了电影中的风格，很治愈很温馨。

《野比和绿色巨人传》是这个月在日本上映的《哆啦A梦》系列电影的第28部作品（新系列第3作），改编自原作漫画单行本第33卷中收录的短篇故事“再见了，小树”。在这次的最新作中，故事描述了大家熟悉的废柴男主角野比，某天在后山捡到一棵小树苗，但因为没有地方可以种植，因此野比请哆啦A梦借由神奇道具植物自动生长液，让小树苗成为了一株拥有自我思想的植物，而这棵小树苗也因此而被野比命名为小树，两个人过着犹如亲兄弟一般的亲密生活。然而植物圣地的人认为地球不断遭受到污染，绿色的树木正在急剧消失。绿之星的公主准备率领圣者一起将地球上所有的树木夺走，重要目标就是小树，因为小树具有绿色巨人的灵魂。而另一方面，小树也对地球的污染感到失望，绿色巨人的灵魂觉醒了……

在游戏内，玩家除了可以操作熟悉的人物角色如野比、哆啦A梦等角色来进行关卡冒险挑战之外，许多玩家耳熟能详的神奇道具也将会一一登场，例如玩家最常见到、装在头上后就可以在天空中飞行的竹蜻蜓，以及可以对敌人进行攻击的空气炮，或是由马与竹子组合而成、骑在上面可以提升玩家移动速度与跳跃力的新生物竹马等等。本作中也提供多个小游戏的挑战模式，可以体验平常生活中不可思议的冒险和乐趣。



↑关底当然也少不了BOSS了，从口袋里拿出合适的宝贝迎战吧。

陈炜	我何时才能找到“学”与“玩”的平衡点？（某编：大考大玩，小考小玩，不考不玩）
读者资料	男，17岁，河北省涿州市仁和小区，072750

A·RPG 随机迷宫	
游戏名	不可思议的迷宫 风来的西林DS
厂　商	ChunSoft
发售日及其它资料	●2008.3.4 ●1～2人 ●29.99美元 ●128Mb

风来西林的大冒险物语



许多同学可能对ChunSoft这家小规模的开发会社比较陌生，不过只要一提到它旗下两大代表作之一的《不可思议的迷宫》系列，相信不少人应该都会有所耳闻。本作是1995年在SFC平台上发售的系列第一款游戏《不可思议的迷宫2 风来的西林》移植作，虽然是复刻版，但由于增加了不少新要素，游戏还是受到广泛关注，并且当时获得了《FAMI通》34分的高评价。这次经过近一年半后的推出的美版，在迷宫、怪物、剧本、道具等各方面增加了全新要素，而同时提升了怪物等级的上限，也对游戏平衡性也做出了相应调整。

不可思议迷宫的宝藏等你来发掘



依照系列传统的惯例，游戏一周目为30层的剧情迷宫，完成后会开启新的场所，游戏这才算是真正的开始。不过此次收录了作为新手教学专用的迷宫，能够让第一次接触系列的玩家也可以放心地在游戏中冒险。由于是新手教学的迷宫，所以在进入洞窟、获得道具、满腹度下降等情况出现时都会有相关的教学情报出现，很醒目的便捷设定。

游戏的记录方式有自动存档和手动存档两种。自动存档是在完成迷宫或者是死亡时由系统自动记录，而手动存档则要在菜单中选择中断，分为中断和放弃两种。选择中断是保存当前迷宫的进度及位置退出，下一次继续游戏时会恢复中断前的状态；选择放弃则是直接退出当前的迷宫，由于没有完成迷宫，之前提升的等级和获取的道具都不会保留下来，这正是系列一贯高难度的最大特点。在迷宫中途意外死亡的话也是这样，会回到初始地点，解决办法是等待救助员来援救，或者从头再挑战一遍迷宫。



→不要以为身处野外就掉以轻心，这可是有名的树海迷宫喔。



好在游戏里有仓库的设定，作用是寄存物品且不会被清空，当然有容量方面的限制，所以应擅加利用存放珍稀的贵重道具，避免遭受不必要的额外损失。

此外游戏对应Wi-Fi通信，通过这个机能可以组建一支相同装扮的风来救助队。如果在冒险中不幸遇难，可以使用通信功能向其他的风来人求救，有点类似一个小型的网络游戏。由于NDS的双屏设计，可以使用触摸屏控制行动，同时通过上屏来获取各种有用的信息，这对联机爱好者们而言也是非常方便的机能。



←迷宫深处的怪物往往在攻击时都带有异常状态，要小心应付。

蒙楚彬	电车9分钟一班，公交5分钟一班……我与掌机一辈子一班~（某编：你涂鸦的掌机菌很萌很可爱~）
读者资料	男，18岁，广西梧州市第七中学高三(2)班，543002

PG特工组

为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。
文/严俊

第2回 这次的话题

时间进入到三月淡季，全国市场均受大环境影响，各城市的促销活动随处可见，本期两大主流掌机行情走势平稳，DS名牌烧录卡价高且货少依然是主旋律，AK系列2代产品高调入市，高性价比颇具竞争力。

南昌地区市场动态

开学潮一过电玩市场就彻底进入了淡季，平时基本上连路过的都少见，即便是周末也要看情况，如果是雨天恐怕买卖也得泡汤。南昌的地下电玩市场本来就终日不见阳光，现在没有人气就更阴森了，说实话挺难熬的。PSP2000无论是销售还是行情都是死水一潭，过年期间火爆热卖的景象一去不复返，购机者寥寥。记得嫩绿色主机前段时间还牛X烘烘的高价上市，大有爱买不买的架势，在淡季的大环境下也得乖乖的降价。截止到发稿日其零售已经接近于平民价，而且貌似还不怎么受欢迎的样子，不过话说回来，整个市场都低糜了，仅仅一款新色主机又能做甚。

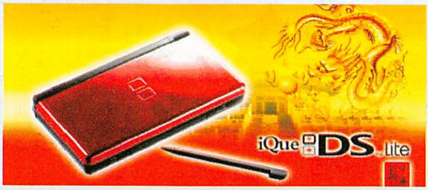
连销量冠军PSP都没了脾气，DS的情况自然也好不到那里去，iDSL还是不痛不痒的那么一点点销量，好在有中国龙限定版主机撑场面，还不至于太惨。另外，龙版的外观设计部分玩家颇有微词，说是“两条蚯蚓”，听了让人哭笑不得。按照神游一贯的风格，限定版主机将会在短时间内绝版，诸位有意养蚯蚓不要错过机会哦。烧录卡方面，R4几乎彻底退出本地市场，过高的价格是关键因素，前段时间严重缺货的TT近期有少量上市。但因为批价依然没有回落，只有为数不多的几家店在做，最常见的还是过气的Ez5和低端卡NC，配套的TF卡假货横行，行货卡绝无仅有。另外，日前行货金士顿日产卡又有一次小幅度的下调，2G卡的高性价比越发明显了，大力推荐。



广州地区市场动态

日前与身在广州的兄弟聊生意，得知他的日子貌似也不好过，可见不景气并非一两个城市。利用源头城市的优势，广州的店家们各尽其术展开淡季促销，原价购机送品牌配件的活动很普遍，算起来单机价可以说是全国最低水平，我想这也是迫于压力而为之吧。传统的黑白银三色的报价基本上维持在1400-的样子，而彩色系的粉蓝紫三色则要加多50块左右。其实批价的差价并没有这么大，而新上市的嫩绿色主机依然维持着高价，似乎有些不合理，大红色主机则几乎看不到，或许是广州玩家特别偏好彩色主机，导致零售商有意调价吧。

DS始终是广州市场看不懂的项目，iDSL居然会闹的全城断货，也不知是太好卖了还是卖店都不做行货，现在广州要买iDSL恐怕得费些腿脚。美版水货机零售要卖到1050左右的样子，其实也不比行货便宜多少，日版水货机就相对更贵一些，远远超出了行货的均价，总之广州的DS行情实在有些诡异。烧录卡方面，也不知是BOSS进货不分轻重还是玩家只认死理，R4的零售价涨到了历史最高的320+，居然还有的卖，还有人买。之前据广州方面的消息称，R4工厂极有可能在短时间内转产，现在看来绝非空穴来风，一个正常做生意的厂家是不会逆市高价出货的，唯一的理由就是赚最后一票闪人，或者投产所谓的后续新产品，所以在此提醒大家，现在购买R4绝对是很二的行为。



陈慧泽	听说某人得了癌，却突然好了，为什么？因为看了PG。
读者资料	男，13岁，秦皇岛市海港区金港花园9栋1单元302

上海地区市场动态

上海的正版消费能力无疑是全国之首，日前高调上市的PSP战神就是最好的证明。虽然首批零售价要卖到400+的样子，但丝毫不影响蒸饭们的购买热情，超一流的画面和顶尖的爽快度也确实值这个价。唯独就是流程略显短了点，不过战神玩到最后希望再来一关是正常的，太出色了，等到本期杂志出版估计350元甚至更低也能拿下，有意收藏的玩家不要错过哦。另外，人气已经攒到满塞的怪物猎人2G将于本月27号大驾降临，相信必将再掀正版销售热潮，心急的玩家可以提早去游戏店预订了。PSP行情和其他城市一样几乎没有变化，黑白银三色和彩色系粉蓝紫三色都要卖到1500+，最基本的套装也要卖到1780左右，显然比其他城市偏高不少，嫩绿色和大红色主机更是超高价。

DS的行情上海依然是全国最高的，普通版行货主机1100+，中国龙限定版1200+，最夸张的是日版冰蓝水货机也要卖到1200+，同款颜色在广州只需要1120左右就能拿下。烧录卡方面上海也是重灾区之一，店家大多以价格便宜供货充足的Ez5为主，190元左右的定价颇为合理，除了广州以外的地区差不多都要卖到这个价位。不过日前上市的AK2到是有望缓解一下紧张的市场，这款秉承了AKRPG高端功能的平民卡前途看好，市场零售价为190元左右，总的来说上海虽然物价高但烧录卡并不贵。不过TF卡的行情已经有所下调，但上海一些卖店还未及时跟进，估计是店内存货没有出光的缘故吧。

北京地区市场动态

同为高消费城市，北京的PSP行情可以说是紧跟上海，黑白银粉蓝紫这六款传统的颜色统一在1470左右的样子，迫于淡季的压力，一些卖店包括大型知名店都开始搞起了促销。其中主机+4G黑棒+膜+数据线+布包的基本配制只需要1650左右即可拿下，在高物价高开支的首都确实已经很厚道了。上市不久的嫩绿色主机也很平民化了，大概只比普通颜色高出20元左右，所以说在淡季购机绝对是很划算的。不过北京的配件比较其他城市还是很贵的，组装2000型耳机线控要卖到50元左右，利润翻倍还带拐弯，在南昌35元已经到了极限。另外，原装2000型耳机线控现在比较常见了，北京卖店的零售价在220元左右，比起年前动辄近300的超高价已经便宜了很多，但坦白的说220元这个定价水分也不少了，其他城市200元绝对ok入手。当然了，北京嘛，无可厚非，多赚点是应该的，不然很难维持下去。

DS方面，北京地区优势很明显，行货主机1070元左右即可拿下，就连中国龙限定版主机也只需要1150元左右，定价非常的合理。烧录卡方面，TT有货但量不足，普通版价位在220+的样子，豪华版则要加多65－70元之间，明显比刚上市的时候高出不少。而新发售的AK2功能够高端价格够合理，零售价和其他城市一样，是卖店主推的品牌，特别是在R4和TT两大主流品牌高价缺货的时期，AK2的空间很大，北京的同行显然也看到了这一点。



各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关	◆广州地区PSP相关	◆上海地区PSP相关	◆北京地区PSP相关
PSP2000(六色):1450	PSP2000(黑白银):1400	PSP2000(六色):1500	PSP2000(六色):1470
PSP2000(大红):1680	PSP2000(粉蓝紫):1450	PSP2000(大红):1720	PSP2000(大红):1700
PSP2000(绿):1470	PSP2000(大红):缺货	PSP2000(绿):1520	PSP2000(绿):1490
4G红棒(A):220	PSP2000(绿):1500	4G红棒(A):230	4G红棒(A):240
4G红棒(B):170	4G红棒(A):220	4G红棒(B):180	4G红棒(B):190
	4G红棒(B):170		

◆南昌地区NDS相关	◆广州地区NDS相关	◆上海地区NDS相关	◆北京地区NDS相关
iDSL:1090	中国龙:1200	iDSL:1100	iDSL:1070
中国龙:1150	NDSL:1050	中国龙:1200	中国龙:1150
R4:缺货	R4:320	R4:缺货	R4:缺货
TT:220	TT:220	TT:240	TT:220
AK2:190	AK2:190	AK2:190	AK2:190
日产TF1G:70	日产TF1G:60	日产TF1G:80	日产TF1G:70
日产TF2G:110	日产TF2G:100	日产TF2G:120	日产TF2G:120

昝康德	俺很喜欢掌机，可现在一台掌机都没有……
读者资料	男，21岁，四川省成都市青华路34好四川省师范大学

COOLEST GADGETS

掌上周边街

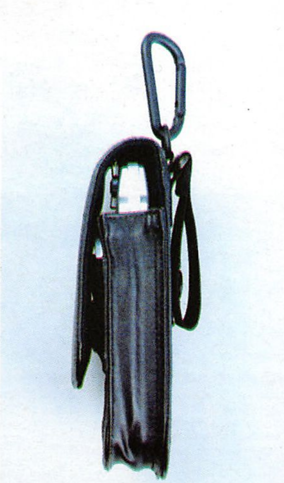
本期主要向大家介绍三款PSP专用保护包，怪物猎人的周边向来大受欢迎，不过价格昂贵也是怪物猎人的特点，推荐大家选购迷彩保护包，价廉、实用、时尚、大方、安全。

《MHP2ndG》限量PSP专用保护包

厂商：SCEJ
价格：11800日元

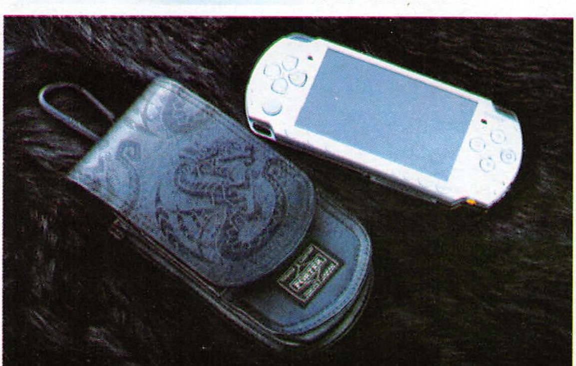


株式会社SCEJ为纪念《MHP2ndG》的发售，特别制作了PSP专用保护包，这款保护包已于2008年3月21日开始预约，价格为11800日元。在4月4日上午10点时将停止预约，或者预约数量达到上限数也会停止预约。估计实际入手时间为4月下旬到5月上旬之间。



此款保护包为帆布质地，整体颜色为黑色，外观很像皮革制品。保护包的正面用怪物猎人行会主题花纹来装饰，非常精美。保护包的背面有一个金属安全扣和一个帆布制腰带槽，玩家可以把它自由挂在背包上或者腰间。保护包的大小为185×88×42mm（长×宽×高），无论是PSP-1000型还是PSP-2000型都可以使用本品。虽然价格上有些昂贵，但是怪物猎人粉丝们的热情向来是非常高涨的，再加上本品精美的做工，相信很快就会被玩家们一抢而空。







管恩科	让我上边角栏吧！不然我就用薯片割腕自尽。（某编：不要浪费粮食）
读者资料	男，17岁，山东省诸城市兴华西路19号诸城一中高一（21）班，262200，QQ270070635



PSP专用迷彩保护包

厂商：HORI
价格：819日元

本品和刚才介绍的限量版专用包相比价格上便宜了很多，而且实用性也不低。笔者就非常喜欢这种横向拉锁开口的保护包，这类保护包的优点就是能够紧紧地贴着小P，缺点就是不能挂在腰间，只能放在包里。





本品为全身迷彩的尼龙制品，长方形，外围用横向拉锁开口，里面覆盖满柔软的材料，并且很好地包住了拉锁，不会担心拉锁会划伤小P。拉锁开口可以掀开大约30度左右，放入或拿出小P已经富富有余。保护包中有一个UMD槽，可以放入1枚游戏盘，加上小P里的UMD，两张游戏已经足够出门娱乐了。无论是厚重的老P还是轻薄的小P都可以使用本品，保护包可以很好地包住游戏机，玩家不会感觉里面空间过大或者过小。这么多的优点而且又是全身迷彩，相信会吸引很多玩家选购的。



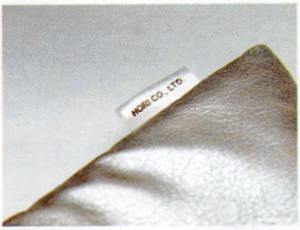


PSP专用简易保护袋

厂商：HORI
价格：714日元

本保护袋仅能放入小P，颜色有黑色银色两种，外观上除了一个写有“HORI CO.,LTD”的角标外没有任何logo，这是一款针对成年人的、没有孩子气的设计。把小P放进去拿在手中非常的时尚，在公交车上地铁里随时可以拿出来炫一下。









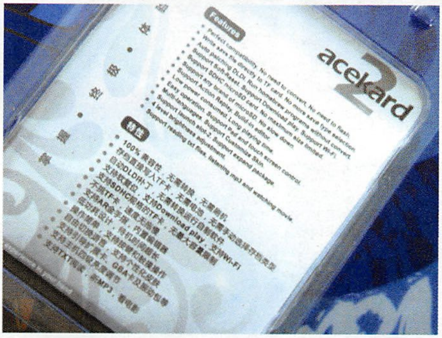


保护袋主要使用尼龙材料制作，内部采用了非常柔软的布料，可以很好地保护您的小P。在两层布料中间还加入了海绵，用手指轻压就会出现压痕。给人一种非常简易而又时尚的感觉。开口处的绳子上附有防滑卡，不用担心开口会松开小P会掉出来。缺点是多次使用后绳子就会失去弹性。本品放入PSP-2000时会感觉内部空间稍大，但是为了不划伤屏幕又不能放入UMD盘，不过可以放入一块屏幕擦布。本品适合上班族或学生使用，不推荐外出旅行时使用。

邹明洋	可能这本是在高州买的最后一本PG了，明天就回校了。Good luck！（众编：Good luck！）
读者资料	男，22岁，广州市南方医科大学新公寓楼2338舍，510515，QQ455973092

昔日王榭堂前燕飞入寻常百姓家——AK2疾速评测





最近的烧录市场可以说是波澜不惊，各家都很少有重大消息放出。而在鱼龙混杂的烧录市场一些山寨厂商开始涌现并给原本稳定的烧录市场平添了一些波澜，所谓以低价吸引玩家，难道旨在带给玩家质优价廉的产品么？相信大家都心中有数也不需要我多言其他，而这几天传统的大厂商已经按耐不住纷纷祭出了杀手锏，开始新一轮的征战，GBalpha小组抛出了m3的樱花系统，漂亮的界面和优秀的设计，以及联合了moonshell作者的强大制作阵容，意在给玩家带来全新的操作体验，打破烧录卡常规操作系统，再创新系统操作典范，Acekard公司则拿出了AK2再次进军烧录市场，比起EZ，SC，GBalpha这些老牌的公司，Acekard在烧录界里算是后起之秀了，Acekard从其第一代产品开始就以兼容性优秀著称，AK2也被谣传很久了，Acekard R.P.G登场后，人们理所应当的认为Acekard R.P.G就是AK2了，可是现在Acekard小组就发布了他们的新产品AK2，这是一款继承了Acekard R.P.G的优秀设计的烧录卡。那么这张全新的卡有怎样的表现呢？

官方宣传AK2的性能特点

1、100%兼容性，无需转换，无需刷机！

2、存档直接写入TF卡，无需电池，无需手动选择存档类型，永不掉档。

3、自动DLDI补丁，无需转换运行自制软件。

4、支持软复位，支持Download Play，支持WIFI。

5、支持SDHC规格的TF卡，无最大容量限制！

6、不挑TF卡，速度无拖慢！

7、支持AR金手指，内置编辑器！

8、低功耗设计，待机时间超长！

9、自由切换语言，支持个性化皮肤！

看了官方的介绍我们更是对这款凝结Acekard小组心血的卡带更是充满了无限的期待。

日渐形式化的评测

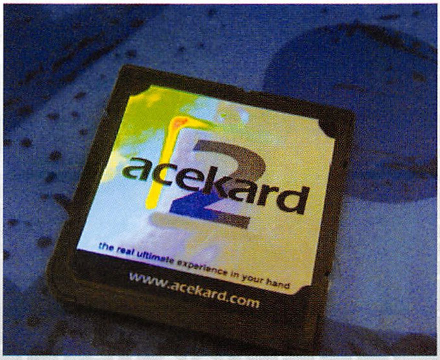
我承认每次评测的套路都差不多，无非是包装，细节的使用，游戏兼容性的评测，而本次评测笔者也不能带来一些新意，依旧要落入俗套的从包装说起，Acekard小组的所有产品笔者都评测过，也见证了Acekard一直以来的发展，从一些方面的信息了解到，此次的AK2走是大众化道路，首先在价格上将会与其他卡持平，差异化的路线也使得AK2舍弃了AK RPG的塑料盒包装AK2的包装走起了简洁的路线，AK2的包装十分简单，采用了吸塑包装，看起来和金士顿的TF卡的包装有几分神似，虽然采用这样的包装能够有效的减少成本。不过相应的也使得AK2看起来简单了些，华丽度大减。不过综合考虑能给玩家带来质优价廉的产品才是最重要的。

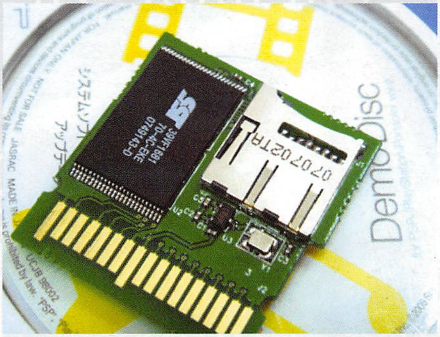


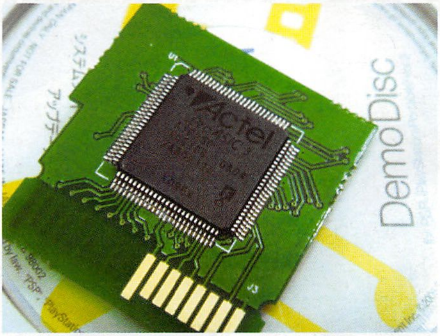
姚斌	回首看看过去，掌机陪我走过了无年的光阴，他给我了太多太多，我希望在未来，它将陪我走的更远。
读者资料	男，17岁，乌鲁木齐市人民路车市巷第二十中学高二16班，830000

从AK+开始Acekard产品的设计总有让人眼前一亮的感觉。无论是AK+的UI设计还是RPG的包装设计都给人惊艳的感觉。Acekard产品是由经验丰富的设计师设计，这次AK2的包装也是经过精心设计的，Acekard中间突出了大大的“2”表明了卡带的身份，原来这才是传说中的AK2嘛。包装采用了黑色的暗纹点缀，虽然包装简单但设计一点也不含糊，继承自RPG包装设计上的6个功能图标十分抢眼，分别代表了产品的特性，背面是产品的介绍，有中文和英文两种语言，包装的夹层里附有简单的说明，使得无论新手还是老手都能轻松上手。AK2附赠了一个精美的读卡器，读卡器材质为塑料，通体为黑色，正面印有Acekard的标志，因为AK2是支持SDHC卡的，所以附赠的读卡器也是支持SDHC卡的，我们知道SDHC读卡器和普通读卡器是有区别的，厂商这样做无疑为广大玩家带来了方便，虽然AK2的包装简单但配件的实用性很不错，也使得AK2的成本降低的同时给玩家最大的实惠。

相信现在大家已经迫不及待的想要见识下卡带的本体了，AK2的卡带采用了NDS原版卡大小的，卡带的设计延续了以前Acekard R.P.G的卡扣式设计，无需要螺丝的固定。拆解很方便，也不需要螺丝固定，需要注意的就是卡扣比较脆弱容易被弄断，拆的时候就要小心了。前面提到过笔者把玩过Acekard小组的所有产品，感觉这次AK2的磨具要好的多，卡带的周围没有毛刺，卡带的手感也不错，贴近原版卡带的颜色也让笔者爱不释手。贴纸的设计也很赞，采用了正面的贴纸为银色，上面一个大大的acekard2图案，下方有小字“the real ultimate experience in your hand”，最下方是网址www.acekard.com，贴纸采用了镭射贴纸从不同角度看颜色不同哦，很炫的设计。





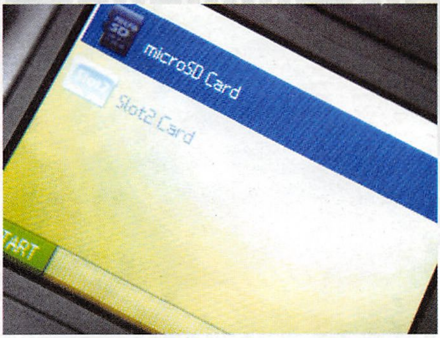


看到本体后是有一些小小的失望，因为又看到了天窗，天窗在使用上虽然不会有什么影响，但使用时间长了影响卡带的美观性。看到天窗笔者已经猜测到AK2使用的芯片了，没错ACTEL PRO ASIC3芯片又出现在了我们的视野中。采用这款芯片的好处是不言而喻的，其稳定性已经得到了广泛的认可。AK2的电路板设计十分漂亮，走线和布局都十分精巧。不由得不让人称赞下呢。AK2的TF卡槽设计为弹出式，插入TF卡后向下轻轻按TF卡就可以轻松地弹出，不过笔者感觉卡槽还不是很舒服，有点难用，所以玩家在使用的时候也要注意保护卡槽了，比较薄弱的部分。虽然有天窗，不过AK2的厚道还是让人满意的，在NDSL上可以插拔自如。完全插入也不会有突出，烧录卡发展到现在要是再突出的话岂不是会被同行笑话么。

完美的设计从使用开始

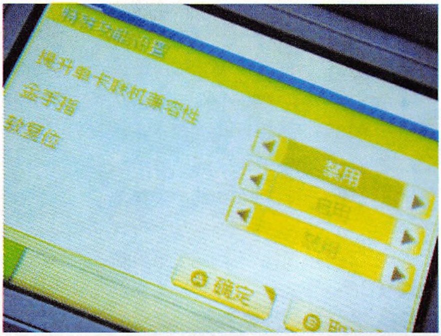
对于一款烧录卡来说，出色的产品设计只是一方面，而另一方面烧录卡的功能以及易用性则和玩家密切相关，AK2不仅功能强大，而且简单易用，只要复制系统文件到TF卡上就可以了。

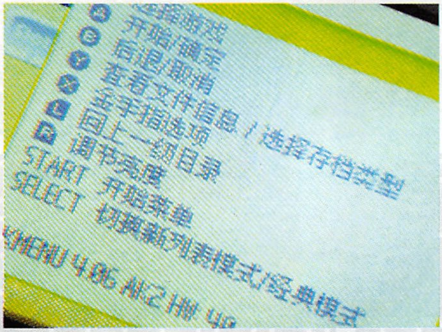
AK2最引以为傲的就是继承自Acekard R.P.G的UI设计了，目前AK2内置了两款和Acekard





R.P.G一样的两款皮肤：Zelda和Black。这两种风格可以动态切换，你只需要在菜单里面选择需要的皮肤，系统就会重新加载，实现随心所欲地更换皮肤，同时AK2可以直接使用Acekard R.P.G的皮肤，资源是很丰富的。启动NDSL首先进入的是NDSL的引导界面，在这里可以进行亮度调节等设定。点的图标就进入AK2的烧录界面了，首先是MICROSD CARD，这个是外置TF卡的区域，然后就是SLOT2 CARD这里相当于一个引导程序，可以启动SLOT2的烧录卡十分方便。AK2的UI设计十分华丽，先介绍下赛尔达风格的主题，整个色调以草色为主，看起来就让人感觉到很清新，上屏有主机名字，这里是在NDSL的系统里设置的，在系统里设置什么名称在这里就会显示相应的名字，年、月、星期日历和一个NDSL的系统里相仿的时钟，UI设计的画龙点睛之笔在于背景上淡淡的猎鹰水印，熟悉赛尔达系类的玩家都知道这个是林克的盾牌的设计，下屏很简洁，有一个类似Windows桌面的列表操作界面，左上角有一个文件夹返回标志，对应主机上的L键，右上角则是一个阳标志用于调节屏幕亮度，十分的方便，对应主机的R键。右下角为S1的小图标图标，在做任何读取或写入操作的时候就会频繁闪烁。左下角系统的核心功能菜单“Start”，开始菜单按钮，这里借鉴了windows的设计，让熟悉windows操作的朋友十分亲切，按下它就会出现各种针对文件的操作的指令。功能上继承了Acekard R.P.G了的大成，可以直接在NDS上进行删除、复制、剪切、粘贴等功能，这些功能给玩家带来了很大的方便，让玩家可以脱离电脑删减游戏。同时AK2继承了Acekard R.P.G的存档功能，可以自动判断存档的类型，这也是AK系类的独到之处，目前对存档的处理一般分为两类，一类为采用标准存档，需要手动设置游戏的存档类型这样很繁琐，往往要几次才可以选对正确的存档类型，另一类采用统一的512K存档，这样做的好处是免去了选择存档类型的烦恼，但相应的兼容性会出现问题需要更新内核，可以说AK2很好地结合了2类的优点，自动识别存档的功能也很优秀，同时仍然可以手动设置存档。这样就保证了游戏的兼容性，也给玩家带来了很大的方便。并且AK2采用了存档直接写入TF卡的业界领先技术。不需要电池，不需要选择存档类型，也不需要开机备份存档。一次写入，永久保存。保证了存档的安全，要知道掉档可是一件让人很郁闷的事情，而且AK2可以直接读取其他烧录卡的存档文件，无需转换。你只需要保持存档的前缀和rom的名字一致，然后放入到rom的同一目录下，运行即可使用新存档，





赵政	目前唯一的学习动力就是高考后可以更开心地玩，抱着PG、PSP和NDSL一起睡觉。
读者资料	男，18岁，辽宁省沈阳市第一中学三年五班，110042，QQ532635307

使得存档的交流更加容易。

AK2实现界面多预言切换功能，方便不同国界的玩家使用。内置了8种语言。包括简体中文、繁体中文、日文、英文、西班牙文、法文、意大利文、德语。所有的语言都在系统目录的文本文件内，可以自由修改。

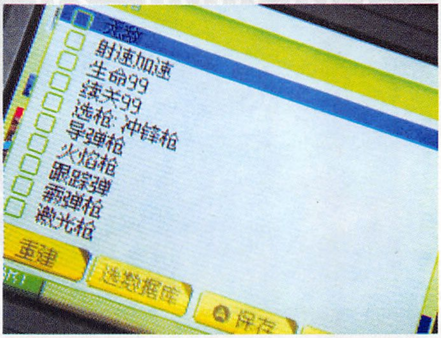
完美从出色的兼容性开始

大家买烧录卡当然是用来玩游戏的，游戏的兼容性才是烧录卡的根本，Acekard小组一向追求的就是完美的兼容性，AK2的游戏兼容性很好，对于比较难啃的骨头也有很好的表现比如恶魔城1代的片头不卡，恶魔城2代被喻为死机城，AK2表现也不错，纯真传说由于采用了新的压缩技术曾经使不少烧录卡被斩落马下，AK2完美播放片头。而对于最近的版权保护问题，AK2也轻松的解决了，所谓的版权保护是在美版的FFCC上新加入的加密方式，一些烧录卡运行游戏在20分钟后会强制推出，屏幕显示thank you for playing字样，笔者测试AK2运行美版的FFCC，40分钟无出现此类问题。由此可见AK2的游戏兼容性是十分过硬的。除了完美的游戏兼容性AK2对自制软件的兼容性也十分出色，同时体贴新手，加入了自动打DLDI补丁的设置，这样就免去了在PC上打补丁烦琐的操作，让新手也能自如地使用各种常用的软件，同时AK2的自动DLDI补丁功能近一步提升了自制软件的兼容性，出色的软件兼容性极大地丰富了AK2的功能。

自制软件	测试结果
绘图软件 Colors! Version 1.06	自动DLDI补丁完美运行
魔兽	自动DLDI补丁完美运行
MD模拟器 PicoDriveDS 0.1.7	自动DLDI补丁完美运行
NDS随手写DSNotes	自动DLDI补丁完美运行
NDS上的GB/GBC模拟器Lameboy v0.	自动DLDI补丁完美运行
读书软件DSReader	自动DLDI补丁完美运行
SFC模拟器SNEmulDS v0.6	自动DLDI补丁完美运行
看图软件Image_Viewer_v0.7	自动DLDI补丁完美运行
NDS看漫画软件ComicBookDS V3.0	自动DLDI补丁完美运行
影音播放软件MoonShell Ver1.71+1	自动DLDI补丁完美运行
MD模拟器jEnesisDS 0.6	自动DLDI补丁完美运行
System/GG模拟器DSMasterPlus v1.3	自动DLDI补丁完美运行
google地图Treasures of Gaia 0.2	自动DLDI补丁完美运行
天气预报DSWeatherReport_v0.5	自动DLDI补丁完美运行
DSHobro 0.3	自动DLDI补丁完美运行
MarcaDS	自动DLDI补丁完美运行
NDSWebRadio v0.3 NDS 网络收音机	自动DLDI补丁完美运行
功能强大的NDS检测软件 diagnose	自动DLDI补丁完美运行

金手指软复位让游戏更轻松,RIP游戏功能独步天下

AK22支持dat和xml格式的金手指文件，所以不用担心金手指的数量，也支持AK RPG单独的cc文件。内置金手指的编辑器，直接在DS内选择



打开或者关闭哪一条金手指。1.将金手指文件拷贝到TF卡内。支持dat和xml文件格式的金手指文件，将文件拷贝到__ak2\cheats文件夹中。cc文件拷贝到rom的同一目录下。2.按Y键开启菜单。3.选择“选数据库”。4.选择金手指文件。5.选择“重建”。6.选择作弊功能。如果包含这个游戏的金手指,或者是对应这个游戏的金手指,那么选择“重建”后会出现作弊功能列表。按X、Y键选择开启任意作弊功能。7.保存后进入游戏。选择作弊功能后，按A键保存。然后进入游戏就直接开启了作弊功能。正如即时存档之于SC，影音播放之于M3，每个烧录卡都有自己的独到之处。AK2延续了AK RPG首创的内置Rip功能，在您进行TF卡内的拷贝过程中，如果Rom内含有无用数据，AK2将自动缩减Rom容量，节约空间，加快文件拷贝的速度，使AK2容纳更多的游戏。

低价入市大众化才是王者之路

纵观烧录市场的发展，成功者都是低价入市，凭借出色的性能和便宜的价格占领市场，AK2也是如此，虽然Acekard R.P.G走的是贵族路线，但继承了Acekard R.P.G强大功能的AK2走的确实是大众化路线，官方人员表示AK2将会和其他烧录卡价格持平，为188元，对于那些无缘Acekard R.P.G的玩家来说的确是件好事呢，而便宜的价格能体验到如此优秀的烧录卡也是很超值的，也许正像笔者标题写的那样昔日王榭堂前燕飞入寻常百姓家。AK2的出现再次掀起了烧录市场的波澜，也让一直无缘AK RPG的玩家得以接触到Acekard公司出色的设计，记得Acekard R.P.G还具有了开源的特性，内核代码完全开发，因此玩家的自制内核出现在了AK RPG上，希望AK2也能延续Acekard R.P.G开源开方性的特点，给玩家更多体验。

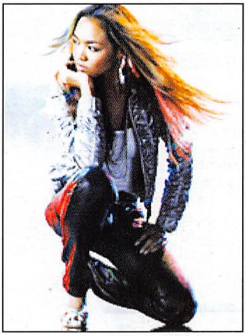
文/NDSBBS评测组ffsky

孔令宇	想画幅轰龙的画寄给你们可是实在没有时间，学校老师刚开学就测验！（某编：有水准的画我们一定会登）
读者资料	男，北京市东直门外新中街13号5号楼620室



口袋新闻

【电影】备受期待的口袋妖怪剧场版《基拉帝纳与冰空的花束　谢伊米（暂）》的主题曲已定。这首名为《ONE》的描绘友情的歌曲，将由年仅21岁的美韩混血美少女Crystal Kay（克莉丝朵·凯儿）演唱。克莉丝朵·凯儿自述在美求学时曾为口袋妖怪电影版所感触，并感言说：能够在故事的结尾放出我所演唱的歌，和电影的感动一起烙在大家的记忆中，我感到很高兴。



【漫画】超人气漫画《口袋妖怪特别篇》的作者日下秀宪与山本智先生再开新篇。为了给即将发售的游戏《口袋妖怪保育家 风涌篇》造势，两位大师预定于2008年3月21日在网络上连载以这款游戏为背景的漫画，到5月上旬还会再更新两话。与上一作《口袋妖怪保育家漫画版》一样，这次的连载网站也是ポケモンだいすきクラブ（超喜欢口袋妖怪俱乐部）。究竟剧情会如何展开，让我们继续期待吧！



【游戏】口袋妖怪非正统的迷宫类游戏《口袋妖怪不可思议的迷宫　时之探险队·暗之探险队》将于2008年4月20日发售美版，美版标题为《Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Time and Explorers of Darkness》。





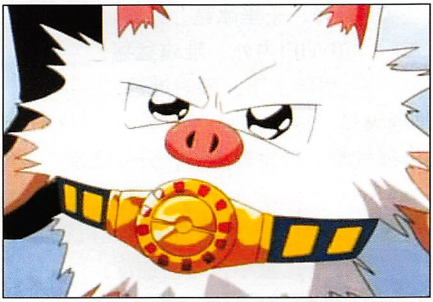
梁昊天	希望天上掉下一个PSP把我砸死，这样至少可以不再死不瞑目了。（编：可以把这个理解为你的遗愿么……）
读者资料	男，18岁，鹿泉市第一中学高三1班，050200，QQ315910048

口袋动漫 宠物小精灵奥运会（上）

2008年8月8日，在中国北京将召开举世瞩目的第29界奥运会，这个已经不是什么新闻了。这里我要给大家介绍的则是宠物小精灵世界的奥运会。大家没有听说过吧？下面我就带大家进入宠物小精灵的奥运项目比赛中。

1、拳击

奥运会的比赛：拳击是戴拳击手套进行格斗的运动项目。它是既有业余的，也有作为一项职业的运动项目。比赛的目标是要比对方获得更多的分以战胜对方或者将对方打倒而结束比赛，与此同时运动员要力图避开对方的打击。拳击比赛在由三条绳围绕的拳击台上进行，一场业余拳击比赛有三回合，每回合三分钟。拳击运动员要戴拳击手套，其他用具包括：头盔，护齿，运动短裤和护裆。拳击运动员的比赛按体重分级。



宠物小精灵的比赛：在口袋妖怪P1大赛中，小智的火爆猴尽显拳击的本色，击败了沙瓦郎，夺得了冠军。而且通过此次战斗，使小智和火爆猴更加加深彼此的了解和信任，火爆猴终于听小智的话了。冠军的奖品就是火爆猴金灿灿的冠军腰带。出处：029 格斗口袋妖怪大对决。

2、铁人三项

奥运会的比赛：第一次铁人三项赛在美国西南部的圣地亚哥举行，时间是1974年。比赛很大程度上源于加利福尼亚人对慢跑的狂热。这是一项考验人体耐力的比赛，它要求运动员在3个有相当难度的项目上出类拔萃：游泳、自行车和长跑。因为每个项目都需进行高水平的训练，所以这项运动需要有铁的纪律。铁人三项是在2000年悉尼奥运会时被列入奥运项目的。

宠物小精灵的比赛：在口袋妖怪保护区，由于富子的意外受伤，不得已让小智骑上她的小火马进行赛跑比赛。在比赛中不但有河流、高



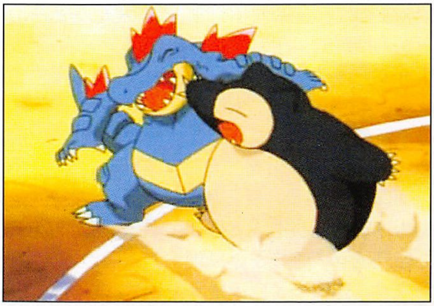
山等要通过，还要通过火箭队设置的层层陷阱，这和铁人三项非常的相像。最后小智和小火马不负众望，而且小火马也进化成了烈焰马，最终得到了冠军。冠军奖品是优胜锦旗。出处：033 火焰的口袋妖怪大赛跑。

3、柔道

奥运会的比赛：柔道在日语中是“柔之道”的意思。柔道部分起源于一种古代日本武士空手搏斗的技术：柔术。柔道通过把对手摔倒在地而赢得比赛，它是奥运会比赛中唯一的允许使用窒息或扭脱关节等手段来制服对手的项目。现在所用的柔道这个名词，是由“日本传讲道馆柔道”简化而来的。

宠物小精灵的比赛：在口袋妖怪相扑大赛中，虽然是相扑比赛，但是小智的卡比兽看起来更像是使用柔道的技巧，很好地发挥了以柔克刚的含义，用自己的大棉花肚子抵挡对手的进攻，就连力量强大的大力鳄也拿它没有办法，最终小智的卡比兽击败各路高手，并以漂亮的推击打倒了大力鳄，获得第一名，奖品是王者之证和口袋妖怪食物一年份，结果被卡比兽当场消化了。出处：195 大力鳄对抗水箭龟，相扑大战斗。

文/MDY



胡永溧	希望有新出游戏的完全攻略，因为某些游戏实在打不过去，遇到瓶颈是难免的事情。
读者资料	男，22岁，天津市河东区东局子1号军事交通学院学员13队，300161

口袋妖怪十二生肖（完）



狗

主要成员： 风速狗，水狗王，落雷狗，木天狗，大狼狗，地狱狗，路卡里奥，画画狗。

意甲罗马队有群狼战术，PM狗队有群狗战术。但有别于要集三四只PM的力量打出致命一击的鼠队，狗队不用讲究什么战术配合，只要把每条狗的不同特点发挥出来，对手就会顾此失彼。水狗一柱擎天，唯一耐久型的它是狗队疯狂的基础，建议带睡觉稳扎稳打确保不会轻易沦陷。画画狗在有了气息头巾后实力也大大提升，除了鼓腹，还可以考虑莽撞＋神速＋龙之怒，甚至可以蘑菇孢子＋黑眼神＋溶化接力给攻击型队友。接下来风速狗炙热推进＋神速，落雷狗10W＋火焰放射，木天狗剑舞/阴谋＋叶风暴＋自爆，地狱狗反击＋气息＋起死或者晴天(阴谋)＋火焰放射(＋太阳光)，大狼狗……不意打阴人很不错，路卡双刀差不多但推荐特攻型因为有波导弹威胁快乐。这里不要担心牺牲问题，因为倒下一只狗，还有千千万万只狗。

华丽指数： **实力指数：**

核心： 水狗王　**天敌：** 无



猪

主要成员： 橡皮猪，猛犸，皮可西，巨舌头，独角“猪”，珍“猪”贝。

终于到了最后一队，排兵布阵依然捉襟见肘，所幸挖墙脚在今天已经不是那么不道德了。橡皮猪特防不下素立拍，特攻甚至还高一些，只是欠缺回复能力，而且对冥想的本系没有什么办法，不过戏法倒是身价暴涨。巨舌头已经达到卡比的水准，诅咒鼓腹一个不少，重臂锤跟旋转球也大放异彩，攻击出色用打落也让对手无可奈何。珍珠贝跟皮卡丘类似，带上道具后都是一门重炮，可惜同样低耐久，速度上的差距十分致命。独角蛛一直拿“抗格斗的月精灵”来炒作自己，不过在绮丽外壳、挑拨风行的今天，缺乏其他辅助的它比月精灵更难混了。

华丽指数： **实力指数：**

最后作词一首以勉一直在恶搞道路上孜孜以求的各位同好：

沁园春·谐

DP风光，千里冰雹，万里沙暴。
望WIFI内外，唯攻猛猛；
盾牌上下，顿时逃逃。
神通火鸟，根性大甲，欲与神花试比高。
须气魄，看龙舞星群，分外妖娆。

生肖如此有爱，引无数玩家竞折腰。
惜卡比重甲，略输速度；
海星赫拉，稍逊双刀。
一代BT，踩影果然，只识鼓掌加返拳。
俱往矣，数猥琐人物，还看今朝。

文/sspass

口袋影视 浅析口袋妖怪神兽们的存在数量(完)

三神柱：在战斗边疆中，被我们伟大的金字塔领主神代收服并运用（他们不是丢人，是丢PM）其实力展现的实在是(都说不下去了)……一个皮卡丘就把冰神柱给PIA了。在剧场8里守护着生命之树，充当“保安”和“清洁工”。当然，那肯定不是神代派他们去那遛达尝个鲜的，所以应该也是多只存在才是。具体怎么产生的这三个马桶就不晓得了，反正他们不是石头做的就是钢和冰这种物质组成（估计是怨念聚集而成的）而他们的老大神柱王，从理论上讲应该是一个，老大嘛，如果多了岂不是窝里反了！

不确定性存在：有些小精灵，单从目前TV和剧场提供的信息我们无法判断其到底拥有唯一的一只还是有很多同伴，它们是一个谜，但是同样值得我们去研究去探知去推断

梦幻：传说是万物的起源（也是游戏的怨念PM），在剧场1和剧场8都出现过，但我们也不能说到底是不是同一只。梦幻是诞生在一个神秘的水中，它是大自然的结晶，所以不排除条件满足后在某个地方又诞生出来一只的可能性。如果说梦幻是起源，那么应该是唯一的（不要去想他和720超神兽之间的关系，越想越乱）。从

胡曜天	我希望光盘里多加一些NDS游戏，最好再来点NDS工具。
读者资料	男，12岁，北京市朝阳区双花园小区西里甲一号3单元102，100022，QQ767034995

诞生的时间来看，剧场8和剧场1又是严重的不合逻辑。剧场8里的梦幻从“传说”到“现实”一直存在着，难道他有不死之身么？最后PIA一下剧场8里给梦幻的配音，完全丧失了剧场1里的那种可爱声音，很是牵强。不过好像剧场10里片头的超梦又回归了原始。

凤王：可怜的凤王，凤王在悲鸣“为啥我在剧场里一次都没真正的出现过啊，让梦幻给大家来了个大喘气，不公平啊”。凤王在TV中总共出现过3次，都是很不厚道的不搭理任何人就飞走了，结果还被小智当作是指明了前进的方向（神了，还真指示对了）。剧场10里的片头凤王竟然飞出地球跑到宇宙里了！！如果海之神路基亚确定是多个存在的，那凤王就不确定的多了，如果要和路基亚对抗下的话，起码在“人”数上应该保持一致，不过如果是多个的话，就不能解释到底哪只凤王给三圣兽力量了，三圣兽唯一推断凤王唯一的数学基本逻辑也是可以成立的，所以说数量是未知，未知……



噩梦兽：在剧场版10耍酷，装深沉，英雄救美，够威风。在过去达库莱曾经邂逅了少女艾丽西亚，到了现在又和她孙女的孙女再次相遇，并舍身保护了她。从达库莱在剧场里说的“这是大家的庭院”来看，这只达库莱应该出于报恩而留在这里保护着阿拉莫镇，但是我们不晓得是不是还有别的噩梦兽又邂逅了什么人，然后继续留守在那个人所在的地方呢？不过从艾丽西亚到爱丽丝，已经有很多很多年了，我们的噩梦兽达库莱好像还是很“年轻”（又一个长生不老的……）。

许愿星：在剧场7里终于是睡够了，谁晓得这一睡就是睡了1000年啊(做了1000年的噩梦？)，醒来后世界都变成什么样子了。估计“千年”只是设计的一个形式，其实吉拉齐睡多久起来自己溜达一下谁也不知道的。剧场7里的许愿星是滋润养育着中国的一片乐土，谁知道别的许



愿星在守护什么地方呢,这点倒有些像达库莱。从千年的设定看，许愿星也有可能是唯一的，不然也会出现今天我醒来，下星期又一个睡到1000年醒来的情况发生（混乱中）。

玛娜菲：这个小可爱是被大海孕育，从蛋中出生的。但是我们知道，玛娜菲是沧海的王子，那还有很多沧海的平民的说，是不是众多的平民中只能诞生一位王子还是说多个王子都有自己的一派平民我们就不清楚了。不过相对来说玛娜菲活动的范围因为受到海地神殿的限制就小多了，哪里像海皇牙那样从AG特地跑来DP溜达溜达来帮助小王子啊。根据传说，每一个沧海的王子都应该回到这个海地神殿才是，但是怎么在剧场9里没看见众多的“沧海的平民”呢？

众多未出现的DP神兽大大们：未知，很显然是未知，原因不用多说，因为还没播出呢！如果猜测下的话，那么超神兽应该就只有一只吧，真正的强者应该就1个，不然老任还要出个750来压制下么？不过说起超神兽和梦幻，到底是哪个创造了什么的问题，个人认为梦幻创造PM，720大神创造这个世界的物质（和盘古有得一拼）。至于即将在剧场11里登场的鬼龙，不知道这家伙和冥王哈迪斯见过没，人家哈迪斯一个人就能统治冥界，那么鬼龙一个PM也应该足够了吧。三蘑菇的话，从小光看见一眼红蘑菇就瞬移的情况看，实在飘渺……不知道TV里会怎么让这三只蘑菇登场，还是像游戏一样他们都被银河团们捉住，然后被主角捣乱一起逃走了？不过三个湖的老家是跑不了了，要是有很多蘑菇在一个地方休息估计肯定是不和谐的，所以估计也都分别各一只吧。况且他们所代表的名号还是很不同的。还有即将在剧场11出现的马桶王，一切都不明的草刺猬，岩钢兽，梦兽，一切的一切都等待着口袋制作者来为我们揭晓，让我们拭目以待吧。

文/智将

王文钦	现在的PG已经很不错了，希望PG可以越做越好。
读者资料	男，17岁，安徽蚌埠第三中学高一1班，233000，QQ404873591

头脑锻炼教室

Vol.09

不知道看这本杂志的读者有多少人也玩网络游戏，作为和单机游戏相对应而衍生出来的概念，两者之间的内在联系值得探讨。

或许有不少同学对网游都抱着一丝鄙夷不屑的态度，认为游戏系统很容易让人沉迷、游戏内容除了做任务及杀怪以外没什么可玩性、过低的游戏门槛造成玩家整体素质的打折。诚然，国内的网游业确实普遍存在这类现象，同时也和国情的因素不无关系；但值得注意的是，相对于国内单机游戏市场的尴尬窘状，网游市场的份额却明显在逐年增加，甚至开始渗透进主流媒体的报道当中。所以，如果还是固执地戴着有色眼镜看待网游的话，这只能证明你大概已经跟不上时代的节奏了。



网络游戏的发展过程

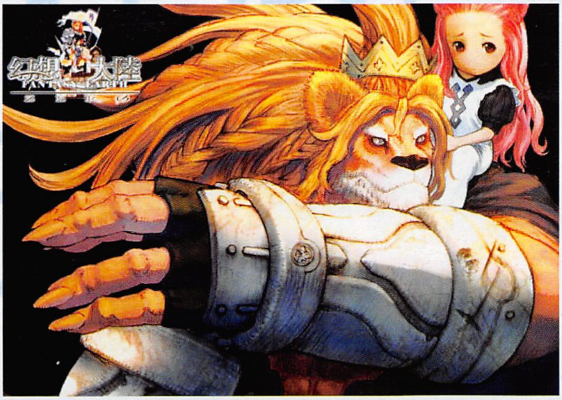
网络游戏（又称在线游戏），是指让许多玩家通过互联网共同娱乐的电子游戏，形式多为角色扮演类、策略模拟类或动作类等等。广义的定义是指只要能够通过广域网或者局域网进行的游戏，为了与单机游戏作出区分。网络游戏的发展可追溯至上世纪70年代的大型电脑上，由于网络游戏需要处理大量运算及网络传输容量，因此早期的网络游戏通常以纯文字讯息作为表现方式（可以看成聊天室），重视玩家与玩家间的互动而非声光效果。

随着电脑硬件及软件技术的进步，网络游戏的服务器逐渐应用在小型的工作站上，并且受到了学生族的欢迎。与此同时，传统的单机游戏也开始出现利用局域网进行小规模连线（2～8人）的形式，大多以飞行射击类或即时战略类游戏为主。这些局域网游戏在进行时，需要交换数量惊人的同步讯息，但因为技术瓶颈上的限制，当时还难以实现人数规模更庞大的网络游戏。

到了90年代中期，游戏产业开始采用全新的架构技术发展网络游戏。此类架构不同于依赖高速局域网连线的飞行射击类或即时战略类游戏，取而代之的是借由最佳化的通讯协定及复杂的预测式演算法，来达成网络游戏所需的资讯同步处理，并且能够实现万人以上同时连线进行游戏的规模。这种类型的游戏后来被统称为大型多人在线游戏，以和早期的局域网游戏有所区别。大型多人在线游戏由于玩家人数和规模庞大的关系，通常属于角色扮演的类型，这就是大家经常能见到的MMORPG（Massively Multiplayer Online Role Playing Game）缩写的来历。



饶天柱	我现在想来编辑部工作耶！可以吗？我想不可能，因为我不会日语。（主编：当苦力可，雇童工不可）
读者资料	男，17岁，云南省瑞丽市目瑙路北面1号，678600



法获得明显的利益。事实上，许多网络游戏甚至以免费下载的方式宣传他们的游戏产品，而改以连线费用作为最主要的收入来源。

网络游戏的技术门槛与运营成本相对地也比传统的单机游戏更高，包括游戏服务器的硬件折旧及软件开发，以及后续的内容更新服务等，但其商业模式却比传统的单机游戏更具有优势，因此网络游戏在全球游戏产业总产值的比例中仍以惊人速度在逐年提升。2004年的时候，美国网络游戏产业的营业额已经第四次超越好莱坞的电影产业，而韩国的网络游戏业产值则超过国内的汽车产业。

网络游戏的盈利模式

一般市面上经营的网络游戏，都需要先收取费用才能让玩家进行游戏，收费方式有包月制和点卡计时制这两种方式。此外，近两年来也有所谓的免费游戏，让玩家可以不需要支付任何费用也能进行游戏，游戏运营公司则是改以贩卖虚拟道具的方式赚取收益。此外，还有游戏是以版本作为计费单位，玩家每次付费可以自由游玩到下一次改版为止，像是最近刚在国内停止运营的《激战》。

包月制：玩家支付一定费用后可以自由游玩一个月，例如《魔力宝贝》、《仙境传说》、《天堂》等游戏都是以这种方式运营，但目前许多公司都受到私人性质服务器的分流影响，而纷纷将经营模式跟风调整为免费游戏。

点卡计时制：玩家以现金购买虚拟点数卡充值到游戏帐户中，依上线时间单位进行扣点，例如《魔兽世界》。通常采取包月制的游戏，也会提供点卡计时制以让不经常上线的玩家有弹性的选择。

免费游戏：游戏本身不向玩家收取费用，运营公司改以贩卖特定功能的虚拟道具或增值服务等作为收益来源，主要是用来抑制私人服务器的风气。例如：《跑跑卡丁车》、《魔法飞球》、《幻想大陆》等游戏，都是以此种方式运营。

网络游戏对游戏产业造成了很大的冲击，主要的原因就在于网络游戏几乎不会受到盗版软件的侵害。通常情况下，所有网络游戏的用户都必须支付连线费用以登入游戏服务器，方才能够进行游戏，因此非法取得软件的使用者无

豆知识讲座——防沉迷系统

其实从单机游戏时代开始，就有很多人出现沉迷于游戏而不能自拔的这种情况，但是由于单机游戏的上瘾性不是特别明显，所以没有造成现在这种严重的社会性现象。如今随着网游热的兴起，很多学生由于过度投入进网络游戏当中，造成逃课、辍学甚至过劳死、自杀等一系列社会问题，也有研究学者指出学生过分沉迷网络游戏的话，会导致与家人的关系变差。



由国家新闻出版总署颁发的《网络游戏防沉迷系统标准》于去年7月16日起在国内正式施行，这个系统的意义在于限制每天游戏的时间，从而帮助引导未成年人健康游戏。防沉迷系统的核心内容为对健康游戏时间的判断：每日未成年人累计游戏3小时以内为健康游戏时间，这段时间内游戏正常；超过3小时后的两个小时游戏时间为疲劳游戏时间，这段时间内的游戏收益减半；累计游戏时间超过5小时后为不健康游戏时间，收益为零，即这段时间后玩家将不会从游戏中得到任何与等级有关的奖励和虚拟物品。



翔武狩猎手记

也许这期书到了大家手中的时候，大家都已经开始玩上《MHP2G》了。不知道大家选用哪种继承方式呢？我的话，可能是先完全继承P2，然后等没什么事的时候开个新档玩玩，其实我觉得开荒玩起来是很有意思的。虽然现在离发售没几天了，但还是不断有情报放出，甚至还有实际玩的游戏照片。群里面每天也都在回荡着“出了没有啊？”“什么时候出啊？”的声音。大家对它的期待程度和热情真是太高了，当然，我也算其中之一。



其实就算《MHP2G》出了，我的《MHP2》大概也不会真正封盘。在玩《P2》的这段时间里，中途和朋友玩了几次《MHP》，偶尔怀旧的感觉真是不错。所以这次玩一段时间《2G》之后，大概也会把《P2》拿出来再耍一耍。

写这期东西的时候，回想了一下自己从刚玩上《P2》到现在的一些事情，不过大部分在原来的手记中已经写过了……其实最主要的是我通过《MHP2》认识了几个不错的朋友，最初只是交流游戏相关的东西，而慢慢的能谈一些游戏以外的事情，比如谈谈心之类的。它已经超越了作为游戏本身的价值，更多的时候更像是一个交流平台，这也是这个游戏的魅力所在之一。

最近《灵光守护者》已经玩得差不多了，现在完全进入了《MHP2G》的备战状态了，每天玩上一两个小时，恢复一下感觉。最近的NDS游戏里又有我想玩的，不过先放放也无所谓，过段时间就全力突击《MHP2G》了。

在这里想说一下投稿的事情。本专栏的投稿是有稿费的，投稿方式可以用信件发至：北京安外邮局75号信箱　狩人营地栏目　收；还可以用EMAIL的方式，地址为：PG@VGAME.CN。无论是来信还是电子邮件，一定要写清自己的真实姓名、地址、邮编和身份证号。除了邮编外，剩下3个少哪一个都没法发出稿费，要特别注意。最后欢迎大家踊跃来稿，可以是游戏心得、游戏感想或短篇同人小说。

本期就到这里了，我继续热身去了。



马宁	前途无亮，前途无量，钱途无量。这3个都是有联系的，大家加油！
读者资料	男，16岁，广西省桂林市第五中学

营地交流板

想问一下翔武，你印象最深刻的胜利是哪次，什么状况？

翔武：印象最深的一次就是打倒集会所轰龙的时候了。当时游戏没出几天，我和3个朋友一起去避风堂联机。当时我们村的进度都还没打到轰龙，就直接打的下位集会所。算是跟轰龙第一次交手吧，前两次打这家伙我们都团灭了，被追的到处乱跑，十分狼狈。打了两场之后，开始使用系列中最无敌的道具流打法，在闪光和陷阱的辅助下，顺利通过了。因为有4个人，所以又打了4次，但后面那3次基本上没怎么用道具就过去了，算是掌握方法了吧。这就是印象最深的一次了，之后的双轰龙我们也都是联机一起通过的，不过比这次好多了，虽然还是有极为狼狈的时候。



大家常说的锁头是怎么回事啊？大家常说的浇花是怎么回事啊？

翔武：每个怪物每个部位都有一个硬直值，在攻击的时候这个值会慢慢积累，达到上限后会出现一个大硬直，比如像火龙的摇头动作。硬直之后，这个数值清零重新累计。所谓的锁头就是一套动作攻击怪物的头部后，刚好可以达到一次硬直，反复如此就可以让怪物一直只出硬直，锁稳了可以把怪物直接锁死。但这样的缺点就是比较枯燥，我个人不推荐锁头打法。

浇花是用弓的连射LV4攻击，样子就像洒水一样，所以得名为浇花。

翔武那些kuso照片都是在哪里拍的啊？编辑部吗？

翔武：怪物猎人相关的照片我好像就恶搞过两三张吧。有家里箱子菜单那张是在编辑部拍的，挖杂草的那张是在一个单位的院子里拍的。后来得知那里是保密单位，似乎跟军队有关，现在是彻底不敢去了……等2G出了之后我会再想其他KUSO点子的。



特殊任务



投稿任务

黑龙一家讨伐计划

任务等级：★★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：COS教官的翔武

委托内容：黑龙一家是最终的敌人，一击必杀的攻击力令很多猎人丧命于此，更让很多新手猎人望而生畏。对于这种影响世界和谐的怪物应该全力消灭掉。但是我们需要更多策略方法来对付它们，因此我们需要集合众多猎人的力量和智慧。提供者会给与酬金奖励。

成功条件：将黑龙、红黑龙、祖龙的打法投予本刊。

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。

杨魏闻	天气干，小编们注意保护好自己的嘴唇。别像我，嘴唇裂到都流血了。
读者资料	男，17岁，广东省乐昌市城关中学

怪物猎人P2实用技巧

道具篇

所有的近战武器都是可以拿来引爆爆弹的（做过一个不算完整的视频，有很多动作没有加进去，真正完整版正在制作中）。

臭气弹，很多人都不知道拿来干什么，包括我，一开始我还以为是用来对付电龙的……其实这个可以用来赶走接近猎人所在区的怪物（特别是双BOSS任务，用了以后就可以避免3P的局面了，但只对飞龙类有效，双毒鸟双跳跳什么的任务还是要另想办法）。

带10个兴奋蘑菇+10个素材弹的持续战斗能力比带10个回复+10个回复G的强（打霸龙的话，因为营地没有床，所以回家后还需要用自己的药补血）。

打BOSS时可以提前在他逃跑的路线上放陷阱。

用闪光吸引怪物注意力比角笛好用。

连扔两个闪光，可以看到第二个闪光的光球会很小（这个……纯娱乐性质的大概）。

地形篇

从高台翻滚下来取消硬直（过高的高台无效）。

沙漠地图帐篷后面那个井是个暗道，可以跳下去，下面那条路直接连接着5区和7区，抄怪近路的时候很好用。

雪山8区靠6区的一边有个小洞（就是大大们常说的雪山狗洞是也-），钻进去可以采雪山草，继续往上爬可以看到一具钢龙壳，那里可以用铁镐敲出电龙幼崽、腐朽龙鳞等特产，龙壳对面可以继续爬，上去后就是雪山山顶，寻宝任务中挖到的刺绣登顶旗就是在这儿纳品的。



收取篇

蹲下剥取/采集比较快，采集快可能还没什么，但挖老山龙尸的时候你就会发现什么是时间就是金钱了；

训练所在怪身上剥取的素材和地图上挖到的小桶爆弹还有回复药G最后结算时可以换算成农场点。

上位毒怪鸟装死时也可以挖，但要当心它的那招诈尸，基本属于秒人的招，在尾巴和两腿间可以无伤割素材(靠外站一点)。

对尾巴累积足够伤害以后，用回力镖可以断，弩类断尾专用（弓的近身攻击可以断，所以不得不用这招的就只有弩了）。

砦蟹张嘴放完炮后，能跳进去剥取，剥完了可以再留它个巨龙爆弹做纪念。

老山龙背上也可以跳上去挖，一共3次，挖完别忘了留个巨龙爆弹做纪念；

集会1-2★的怪，血和村的差不多，比较好杀，特别是行会P到7500以后，集会2星会追加雌雄火龙的任务，新手可以拿这个来刷素材，比较安全。



联机篇

等级3以下可以送，然后给出方读档后，东西就会回来（可以两个人刷一些素材，比如秘药，强走G，光虫之类的）。

炎王龙的尻尾挖出来的概率不高，如果是帮人刷素材，可以这么做。A开任务，先把它的血打到30%以下，然后放走，B（要尾巴的人）来接A的任务，进任务以后先断尾（几刀就断，真

张斌伟	学习，我所欲也。游戏，亦我所欲也。舍学习而取游戏也……（老妈：找死吗？）
读者资料	男，16岁，河南省洪昌市六一路家属院



简单啊），B去挖，A退任务，B挖到尾巴就自杀,没挖到就也退任务。A再开任务，B来接，进去后就会发现，这只炎王是残血状态，而且尾巴还在,就继续华丽的断尾巴吧--无限刷。（这就是断尾自杀流网络进化版^O^）

农场篇

探险猫回来的时候，看船仓里的东西就可以知道这次的收获怎么样。就几个蘑菇，那就惨不忍睹了，有些蘑菇有些石头，那就是收获不错，如果东西上还会闪光，那恭喜你，猫猫这次赚到了（与猫猫出发是否沉船或头上冒感叹号，回来时是否扑街没有关系），但也仅仅是数量上的多少，质量上不一定。

种地的时候，5个蚯蚓鱼饵能让土地升一级，一个怪物的粪便可以让土地等级升到顶，一个飞龙的粪便可以让所有的土地等级都升到顶，升级了的土地，可以比平时种出多很多的作物。

敲虫树时，白猫锤最实用(光虫、金龟子、王族圣甲虫什么的都能敲出来)。

采矿和采虫，一个点能采3-4次，采完4次就不用采了，因为肯定没有，可以节省点时间。

用爆弹炸矿时，光标点过护符时，有的版本有死机危险。

农场那个波波PP边可能可以挖到怪物的粪便。

撒网捕鱼可能会捞到水龙之鳞（农场里为什么会有水龙……）。

按SELECT可以跳过猫船动画（猫厨和杀完BOSS以后的动画也可以）。

——请作者速与本刊联系,提供详细联系方式。

铳枪无伤过上位轰龙

观察了好几期《PG》了，貌似没发现这一打法，如今我心里痒痒,特将此心得奉献给大家。

废话不多说，直接入题。

1、先看一下配装：

武器：银色战车（铳枪），没有的话自己去升一个吧，到上位也应该有了。说明一下：铳枪原地不动时按住R在按△为直接防御拔刀，跑动中按住R在按△+○也为防御拔刀，即使龙车来了也不怕。

装备：凛霸（老山）一套，这套衣服一场好用,本身的技能就有：防御性能+1；防御强化；伤害恢复速度加快这三个技能，可以说是专门为铳枪而生的。全套8孔，有兴趣的朋友可以加几个石壁珠，把“防御性能+1”改为“防御性能+2”，这样会轻松一点的。

道具：力之爪、守之爪、力之护符、守之护符、强走药G 45个、秘药2个、抵石n个、闪光5个、麻穴1个、爆弹G 2个。不放心的朋友可以再带一些回复药和调闪光的素材。准备工作完毕。

2、去接任务喽。

3、轰龙一般出场在沙漠3区，直接去吧。如果不幸与小龙在一个区，并且它已经在向你打招呼时，赶紧逃吧！吃药要紧。

在快到轰龙所在区时吃秘药、强走药G，然后就开打喽！！如果小龙屁股对你的话，二话





观察了好几期《PG》了，貌似没发现这一打法，如今我心里痒痒,特将此心得奉献给大家。

废话不多说，直接入题。

1、先看一下配装：

武器：银色战车（铳枪），没有的话自己去升一个吧，到上位也应该有了。说明一下：铳枪原地不动时按住R在按△为直接防御拔刀，跑动中按住R在按△+〇也为防御拔刀，即使龙车来了也不怕。

装备：凛霸（老山）一套，这套衣服一场好用,本身的技能就有：防御性能+1；防御强化；伤害恢复速度加快这三个技能，可以说是专门为铳枪而生的。全套8孔，有兴趣的朋友可以加几个石壁珠，把“防御性能+1”改为“防御性能+2”，这样会轻松一点的。

道具：力之爪、守之爪、力之护符、守之护符、强走药G 45个、秘药2个、抵石n个、闪光5个、麻穴1个、爆弹G 2个。不放心的朋友可以再带一些回复药和调闪光的素材。准备工作完毕。

2、去接任务喽。

3、轰龙一般出场在沙漠3区，直接去吧。如果不幸与小龙在一个区，并且它已经在向你打招呼时，赶紧逃吧！吃药要紧。

在快到轰龙所在区时吃秘药、强走药G，然后就开打喽！！如果小龙屁股对你的话，二话不说，直接拔刀刺伺候，（悄悄的进村，打枪地不要）千万不要开枪。等三连刺完毕后，估计再痴呆的龙也发现你了，转入防御状态跟他玩阴的，因为防御强大，所以直接在头前防御刺就行了，不仅会让他大呆，还会破头，更可以破爪，推倒（龟派气功！）。只要别贪刀就行，如果你贪刀，我就不敢保证你无伤了推倒之后就好办了，什么龙击炮、大爆弹、埋陷阱等随便你！（可怜的小龙……）但注意，银色战车的蓝斩很低，一个龙击炮就会变绿斩，所以别太高兴而弹刀。找准时机来悠闲来磨一下刀吧！先无视小龙！（小龙：我应该才是主角啊！）如果见他比你狠的时候，不要硬来，咱还有无敌的闪光嘛！跑两步后就扔（你！来给我走两步！走两步！），晕了之后磨个刀呀、跳个舞呀、去蹲个大号呀……都行。他发怒之后要注意，千万别贪刀，每次刺一下，接着观察它的行动，免得来不及回到防御状态而被猫



P2那些被忽视的武器们

红莲双刃

攻294 龙150

一把斩味和物攻都很优秀的双刀，可惜低下的龙属却让它一直生活在超绝一门和双龙剑天地的阴影下。其实……如果不是打古龙的话……这一套下来的伤害又能差多少呢？不客气的说，红莲乱舞一次黑铠肚皮或者火龙的脑袋，伤害还高于超绝，除了那些极限流人士之外，我们又何必执著于伤害的些许差距呢？

手持这把双刀乱舞的感觉是和天地/超绝截然不同的。。它没有超绝那扎眼的紫光，俊秀的外型更可以轻易将丑陋的天地轰杀至渣。

虽然没有超绝那样的强大龙属,虽然比天地少一个洞,不过每次拿着这把双刀(说实话，次数也不多)，还是能感觉到一种没来由的优越感油然而生。果然啊，性能于我如浮云，那优雅纤细的刀身弧线和蜂鸣的刀刃才是我等的追求吖。

斩老刀【スサノオ】

攻1008 火 170

非常好做的一把太刀，物攻优良，有洞，有会心，斩味也好得不得了，之所以被埋没，实在是因为太刀里俊杰太多，天天，钢太都比它

盛煊 要是微软和老任合并的话……（我想那是不可能的）
读者资料 男，13岁，兰州市城关区恒泰大厦B座

略胜一筹。

我之所以强烈推荐这一把，完全是因为它的外型，真正的太刀。

日本刀，由唐代的唐刀改良而成 ，在日本又称为刀（かたな，Katana）。全称为平面碎段复体暗光花纹刃，世界三大名刃之一。依据形状、尺寸分为太刀、打刀（刀）、胁差（胁指）、短刀等。广义上还包括长卷、剃刀、剑、枪等。自古以来作为武器的同时以其优美的造型著称，很多名刀被当作美术品收藏，并寓含着武士之魂的象征意义。与其他国家的刀类不同、日本刀最大的一项特点就是在外形装饰之外刀体本身展现出艺术感。在日本制刀人被称作“刀工”“刀匠”或“刀锻冶”。

在那些MHP2的所谓的太刀里面，你们数数，真正的太刀又有几把呢？我告诉你好了，两把，就只有斩老刀和鬼神斩破刀。

我之所用太刀并不是因为它厉害，而是因为它美丽，喜欢太刀销魂的弧度，喜欢太刀无垢的刀身，喜欢太刀划空时候的破音，喜欢拔出刀子时候那一声……那些带勾的，长角的，拐弯的，怎么能算是真正的太刀？

钢太和帝王剑固然美丽，但那是剑，不是刀…刀就要有刀的样子啊！

再者说，1008的物攻已经足以睥睨群雄了，用这把刀一刀下去，爆起的红光和飞散的血花更是超有美感的。别说比天天低100攻，就算低300，我也会去用。

デュエルキャスト改

攻348 装填速度：快 反动：中

通6/6/6贯2/2/2

角龙弩的特点是高攻击，非常优良的装填速度和主力常规弹种的全面支持，而代价就是泛用性的极端狭窄：没有洞，打不了通常和贯穿之外几乎其他所有子弹，装填数非常少。

至于怎么用，角龙弩不是那种适合在团战时候躲在一边连射的武器，说起在高台上和掩体后面开火，它也排不上号。和这把弩的名字说明一样，它是DUEL CAST 决斗向,玄人的一丁。

这弩是用来独自面对龙的时候solo，确切的说是缠斗用的。如此一来，装填少的缺点就得到了相当程度的拉平，换成其他任意一把弩，单独缠斗时候连射三发以上的机会也不多，而这一把弩高攻击，高装填速度的优势就显现得淋漓尽致。打不了特殊弹算啥？细工无用！

鉴于这把弩的特征，配装方面可以这样考虑：

攻击面：增弹(连打三发的话还是可以的)、某弹种强化、反动轻减1（打贯穿3和通常3。不过,作为近身缠斗用武器，也不是必须打这个。而且一角弩通常23支持数都一样。)、某弹种追加。

防御面：耳栓，回避性能。近身缠斗比较头疼的就是吼叫，有了耳栓就大大提高安全系数。可见，以本身的低泛用性作为代偿，这把弩的配装难度非常的低，难度完全不在弥补缺陷，只要考虑强化特色就可以了。回避性能或者耳栓甚至可以并存(当然，你不嫌鸟头蝴蝶身难看的话……)。诸如攻击UP大+恢复速度(火龙s，洞也不少)、回避性能(洞极多的忍系和防御耐性良好的蝴蝶)、某弹种强化(黑龙，银火，洞都很多，防御也不错)、贯穿弹+见切(洞多防高的镰蟹U)。

很简单的就有不少思路。。可以根据自己的风格来自由搭配。角龙弩虽然不能说是顶级重弩，但在重弩中，这一把绝对是有着自己的位置。

轰炮【虎头】

攻360 装填速度：快 反动：中

通6/6/9贯4/4/4散－/－/－

彻2/2/2 扩－/1/－ 会心－30

如果说重弩是男人的浪漫，那么这一把重弩绝对是浪漫中的浪漫！

极为霸道的攻击(满改444)，极为优秀的装填(自带装填快)，非常良好的装填数(贯穿通常全支持)注定了这是一把硬汉用的弩，没有装填带和属性弹又怎么样？少洞，有负会心又怎么样？细工无用！

单是这把弩那豪放的外型(轰龙的头颅，打开之后是一挺重机枪)和发射时候热血度爆表的咆哮(清脆的爆音夹杂着轰龙的吼声)，就已经足以成为汉们使用它的理由！用这把弩顶住怪物打通常弹，快感度绝对是其他弩的三倍！！

不过有爱归有爱，负会心还是不能放着不管的。经过测算，这把弩只有在见切+2以上(会心－10%)时，才能够发挥出足够的威力，这也从相当的程度上束缚了这弩的配装灵活性。而见切+2往往意味着放弃了反动轻减+1，和装填数满赛的通常3和暴力度满赛的贯穿3说再见，这也是一大遗憾。

我拿这把弩，一般会选择回避性能1+见切3的组合，或者高耳+见切3的组合，原因很简单，绝对不愿意给这把弩装上盾！要的就是豪快的火力，装盾真是可惜了这把弩，各位又意下如何呢？

文/mirly

刘宜铭	攻陷所有游戏，想加入就来吧！
读者资料	男，20岁，福建省长乐市文岭镇山边刘村义洋

勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.17

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋



在创造了两代《特鲁尼克大冒险》的成功之后，Enix继续再接再厉，于2002年制作了《特鲁尼克大冒险3》。这部作品继承了PS版的风格，在PS2主机上将游戏的画面进行了提升，使这个系列在视觉表现上又得到了进化。在2004年，本作和前一作一样移植到GBA平台上，冠以《特鲁尼克大冒险Advance 3》的名义，再次在掌机玩家中掀起了一股“不可思议迷宫”的热潮。

本作的故事承继了上一代，在2代的故事结束6年之后，特鲁尼克全家在航海的时候由于发生意外而来到了一个土著民族聚居的岛屿，同时特鲁尼克的儿子波波罗不知道什么原因突然得了昏睡的怪病，为了拯救儿子，武器商人在一片神秘的地方开始了新的冒险。这里的迷宫和以前相比更加不可思议，无论对特鲁尼克还是对各位喜欢这个系列的玩家来说，本作都是一次挑战。

这次大叔是为了家族的幸福而战！



与前作不同的是，这一代里的特鲁尼克在迷宫中冒险之后，如果成功脱出，就可以继承已经获得的等级。虽然有的迷宫进去之后也是从Lv 1开始的，但是如果从迷宫中出来，又可以回到进入之前的等级。这大概是为了照顾一些新接触这个系列的玩家，让他们不至于为每次都得重新从低等级开始而苦恼。这在一定程度上降低了游戏的难度，但是游戏的平衡性并未因此而受到破坏。因为在迷宫里冒险时遇到的困难依旧很多，在同一层停留太久的话，就会被台风袭击（迷宫里哪来的台风呢?），想偷懒的话很容易挂在里面。

主角在大地图上行走的时候，有时也会掉进随机冒出来的迷宫中，这种你不找它它找你的迷宫被称作“遭遇迷宫”（エンカウントダンジョン），有的时候是随着剧情的发展而出现的。还好如果你是跟一些NPC一起冒险的话，他（她）们也会跟你一起出现在迷宫里，大家一起探索，还可以互相照应一下。比方说在遭遇怪物战斗时，可以让同伴帮助恢复HP，有的时候这种设定显得非常重要，毕竟有时怪物出现的频率和等级都让初进迷宫的特鲁尼克吃不消，和以前动不动就被怪物们群殴致死相比，这样的冒险就轻松多了。

在游戏中盘，波波罗恢复健康之后，他也会以可操纵的角色的形象出现在冒险之中。与老爸特鲁尼克相比，波波罗使用的武器不是剑，而是DQ系列中武术家专用的“爪”，不能使用盾牌。所以他的防御力一般来说比较低，但是他有着特鲁尼克不能比拟的优势，那就是在打倒怪物之后将这些家伙收编为自己的伙伴，和

陈康普 祝贺杂志的百期办得成功A！（猴子：A是什么意思？啊？Ace？Advance？）
读者资料 男，17岁，湖北省黄石市黄石港区黄棉村，435002，QQ：451063038

它们一同冒险。这显然是吸收了《勇者斗恶龙 怪兽篇》的要素，但是收服怪物的要点不像怪兽篇里那样靠食物，而是依靠波波罗的等级和使用武器的级别。波波罗最多可以带着10只怪物一起冒险，虽然不能直接操作怪物们，但是可以对它们下达命令，使它们的行动方式发生变化。作为同伴的怪物在战斗中也可以升级，并且以特定的方式进行成长。而且即使更换了迷宫也不会降级，真是冒险途中的得力助手。

本作还吸收了《风来的西林2》中登场的“土偶”要素，不过这个东西在特鲁尼克的故事中是以“石像”的形式登场的，说起来也是同一个类型的游戏中具体的东西根据东西方文化的不同进行的改变，就像特鲁尼克系列里增加满腹度的面包到了西林系列里就变成了饭团子一样。游戏通关之后，可以打开隐藏的4个迷宫，其中的难度相当高，这也是系列中历代为强者准备的挑战了。另外GBA版还收录了PS2版没有的“Extra Mode”，不能携带任何道具进入的迷宫依旧健在，深度变成了50层。





在这些迷宫里，难度最高、最具有挑战性的当然是99层的“封印之洞”，进入封印之洞的时候只能携带10个道具，里面是自动记录的，等级从1开始，和以前一样残酷的是死掉之后身上的道具丢得一个不剩，等级也全部丢失。这个迷宫里前几层的敌人很弱，是提升等级和收集道具的好地方。之后在迷宫里面可以解救被困住的村民，之后就要在充满怪物的房间里消灭全部敌人。在这种地方，“通过の指轮”是必备的，装备之后就能在水上自由行走，既可以抄近路减少满腹度的消耗，还可以减少碰上强力敌人的机会。到了50层以后，敌人的强度明显增加，像可以降防御力的黄金骑士，到了后期几乎到处都是，战斗变得异常艰苦。硬抗的话肯定过不去，所以有的时候必须运用能屈能伸的方法，装备“通过の指轮”从水上逃走，避其锋芒。在最后99F的时候居然没有强力敌人的BOSS战，只要走到出口就结束了。只要玩家熟悉这个系列，即使是这样的迷宫也可以比较轻松地应对。与以前一样，判断力和即刻行动的决心都是不可缺少的。

《特鲁尼克大冒险3》由于GBA版的发售，加上汉化版的出现，在国内玩家中享有很高的地位。喜欢迷宫探险的玩家们依旧对充满挑战意味的游戏设计感到兴趣盎然，而初接触这个系列的GBA玩家们也觉得这样的游戏很新奇，值得一玩。无论是DQ饭还是特鲁尼克饭，都可以在这个游戏中找到自己想要的乐趣。这也是特鲁尼克系列到目前为止的最后一作，后来的DQ主角的不可思议迷宫游戏出得很少，但是这个游戏的类型已经随着Chunsoft的业务拓展而遍及了各个领域：《风来的西林》、《陆行鸟》、《口袋妖怪》，甚至在DS上登场的《樱花大战》，都和不可思议的迷宫结下了不解之缘。





本月有两款FF系列的美版作品发售，去年因为语言障碍或其它情况而错过的FF迷，不妨可以借着这次的机会找来一玩。

FF双周刊

最终幻想水晶编年史之命运指轮

寄宿着邪恶的红色月亮照耀着星球，寄宿着神圣的绿色水晶守护着一切。在那个星球上诞生了命运的双子，并且他们分别拥有着互补的力量。双子的命运被红色的月光所覆盖，众人的命运则为绿色的水晶所层层雕刻……

上面这段话出自游戏的序言。作为最终幻想水晶编年史系列的第二弹，简称FFCCRoF，前作是NGC版的FFCC，不过两作的相同之处只限于世界观，因此可以当作是一部全新的作品。游戏里分成单人模式和多人模式，单人模式为故事模式，是剧情发展的主线；而多人模式则是由玩家自行创建一名角色，有4个种族及男女性别可供选择，在同一地图下与其他玩家（当然一个人也可以）一起冒险，或是接受国王的各种任务委托，可以说多人模式才是游戏的核心内容。







本作被设定成是一个包含着不同世界的场所，连接各种世界的正是FF系列象征物之一的水晶，并且有平行世界的物理假说概念。绿色的水晶代表了正义忠厚之心，而月亮般的红色水晶则代表邪恶。不信任水晶力量的人们被称为月之民，把人间的憎恨、愤怒、嫉妒等负面情绪当成能源。通常人们是以水晶作为日常使用魔法的媒介，而月之民却要借由祭品来向月亮之神祈求以使用魔法。

FFCCRoF的四大种族

克劳瓦德族——综合实力很均衡的人类，爱好和平，以剑士为主。

犹库族——身穿铠甲体型却很瘦削，因为精通及研究魔法而成为魔导师。

利鲁迪族——可爱的小矮人，可以精制出魔石和药草的炼金术师。

塞露蒂族——有着强劲体格和美貌的野性一族,通常很自我中心,是森林的弓箭手。

游戏的基本操作与NGC版异曲同工，本作增加了抓住飞行的怪物翻踢、把敌人或同伴举起来丢出去等特殊技巧，有很强的动作性要素，而3D

黎国鹏	我们时刻在人生的道路上奔跑，如果不停下脚步去游戏一下，那么我们还有什么精彩人生可言。
读者资料	男，17岁，广东省湛江市赤坎区湛江一中高二<20>班，524000



本作是FFⅦ的前传，时间顺序比手机游戏BCFFⅦ还要再往前一些，讲述整个系列中一切事件的起源。为了抢夺星球的魔晃能源，私人企业神罗公司组建了军队，对反抗自己以及对自己可能造成反面影响的势力一律采取抹杀政策。为所欲为的神罗公司在发动对五台的战争后支配了整个世界，为了进一步巩固自身的统治，成立了精锐特种部队塔克斯，负责暗杀和善后收尾等机密任务；与此同时，神罗还打着科学研究的幌子挑选有资质的青年男子当作实验对象，把他们放置于充满魔晃能源的容器内培养成单纯的战斗机器（近十几年来人类生化技术的发展，可能对FFⅦ的创作产生了一定影响）。FFⅦ本篇中的战士都是通过浸泡在一定浓度的魔晃中将身体未知的力量诱发出来，FFⅦAC则强调了杰诺瓦细胞重组融合的概念，这个概念在本作里被进一步体现：一些战士被植入了杰诺瓦细胞，还有极个别的例子是在实验过程中把杰诺瓦细胞直接与人类胚胎结合，通过母体孕育出来。移植这些战士的细胞到普通人的身上能够延续其寿命，同时也会改变宿主的容貌和性格，甚至包括记忆。由于这种方法产生出的细胞很不稳定，随着时间的推移会不断劣化，所以需要及时补充其它杰诺瓦个体的细胞来重组融合。本作正是围绕这条主线展开，解明隐藏在本篇之中那段不为人知的过去。

的即时演算画面几乎把NDS的机能发挥到极致。故事模式中可以随时切换控制的角色，同伴则是交由电脑控制，虽然AI度相当低（－_－）；多人模式下可以很轻松地跟同伴一起发动魔法，使魔法威力提升。在冒险中会遇见再度化身为记录点的莫古利，可以进行涂鸦和收集莫古利纹章，集齐一定数目的印章后会追加赛车小游戏，再过一定数目还能得到道具。另外，本作采用了在网络游戏中非常流行的“纸娃娃系统”，所有装备都会在角色身上即时地反映出来，装备可在武器店购买或在工房里合成，当中包含了女仆装及水手服等萌系衣饰。

危机核心 最终幻想Ⅶ

CCFFⅦ与《最终幻想Ⅶ降临之子》（FFⅦAC）、《危机前夕 最终幻想Ⅶ》（BCFFⅦ）和《地狱犬的挽歌 最终幻想Ⅶ》（DCFFⅦ），是SE在2005年发表的FFⅦ衍生系列整个计划中的组成游戏。最初的计划是预定于2006年内推出，结果直到2007年的SE Party上才最终确认游戏延期至去年秋季发售。

2007年是FFⅦ发卖的10周年庆典，FFⅦ的累计销量已经突破了创纪录的全球1000万套，电影作品的FFⅦAC也大获成功。同时又恰逢FF系列诞生20周年之际，作为一系列庆祝活动而推出了PSP版的本作。除普通版外，另外还推出了游戏本体与新型号PSP-2000同捆发售的限定版共77777套（虽然目前在国内不少地方仍然能买到），限定版机器以银白色为基调，背面刻有游戏角色图案及10周年纪念logo，并配有特典耳机，而这次美版的预约特典是特制的神罗UMD收容盒。截止今年初日本国内销量已经达到90多万套，这在PSP游戏当中屈指可数，同时也在一定程度上缓解了PSP相对于NDS销售不振的局面。





张勋	今天买了3个小P，玩着太爽了。三台啊！可希（注：原文如此）都是帮朋友买的。（某编：同学你是一个好人）
读者资料	男，17岁，云南省文山州州水务局，163000



高达黑历史

文/月莺

啊咧咧，天气逐渐热起来了，今天中午出门穿了件毛衣导致热得快要晕倒。此时不禁想起了哈利路亚用高温虐杀明中尉的场景，真是太残忍了。前几周那南方的冰冻天气好似只是一场恶梦一般。终于可以摆脱热水袋了哈哈！

黑历史的机库

三位一体的座天使 作战支援型——GNW-003



今天应该轮到座天使系列最后一台MS了，GNW-003 Gundam Throne Drei座天使高达3号机。Drei是德语中的“3”。这台高达的太阳炉也是伪太阳炉GN-T型太阳炉，不过其功率经过调整,除去持久力的话，应该各项指标都在原型炉之上。最让人印象深刻的就是在第16话塔克拉玛干沙漠的联合军事演习中，进行了“GN粒子最大范围散布”这个绝招让通信全部中断，让三国联盟彻底失败了。那惊人的红色GN粒子遮盖了天空的模样,看起来有点TURN A高达的月光蝶的味道。不过这种散布很消耗GN粒子，估计只能使用一次，然后必须补给。话虽然这么说，《高达00》却从来没有一台MS出现过在《高达SEED》里面经常出现的能源不足问题，包括并不是使用GN粒子的其他各国MS……看来这次很注重“爽快感”啊。

座天使高达3号机在刚出现时候大家还不清楚名字，于是起了个外号叫“异形头”，因为这台高达的头部的确有点恶趣味，超长的后脑勺绝对神似著名的“异形”，配色以深红和白为主，看起来品位实在不怎么样。驾驶员是《高中00》目前唯一的女性高达驾驶员尼娜·托利尼提，三兄妹中的老幺。

座天使高达3号机的主要功能就在于它出色的太阳炉，它的主要工作辅助另外两台座天使高达，特别是辅助大哥约翰的座天使高达1号机最多。特殊武器1号机和3号机合体称为“GN Mega Launcher”，这时候射击的照准是交给座天使高达3号机的。三台合体称为“GN High Mega

内部环境	
全高	19.4米
本体重量	67.7吨

装备及设计特征	
武装	
GN手枪	（GN Handgun）
GN光束剑	（GN Beam Saber）×2
GN盾牌层	（GN Shield Pod）
GN盾牌	（GN Shield）
GN隐形力场	（GN Stealth Field）
机动性	★★★★★
装甲	★★★★
白刃	★★★
射击	★★★
太阳炉功率	★★★★★

机体资料	
机体番号	GNW-003
机体代号	座天使高达3号机
出现作品	机动战士高达00
机体类型	高机动辅助型MS
制造商	天人
所属	天人三位一体部队
机师	尼娜·托利尼提

王凯	上边角栏+中PSP=奇迹。（涂鸦画的不错，努力）
读者资料	男，20岁，黑龙江省哈尔滨市南岗区学府四道街

Launcher”也是以3号机为基础，动画中曾经有次想用，却因为合体过于花费时间被塞尔肯·米斯尔诺夫带领的GN-X干扰了。之后后来使用了一次，其威力极大，射程相当远，让还没进入作战半径的人类革新联盟的GN-X被击坠了一架。所以只要有座天使高达3号机在，就能让三位一体小队1+1+1>3。

该机虽然主要负责辅助，不过自身武装也是不能少的，不然被击坠了就让另外两台倒霉了。大哥约翰偏重于射击，二哥海米尔偏重于格斗，那么尼娜自然是选择了高机动型，并且还有隐形机能，防御用盾牌都比其他MS多，在生存能力上应该是无出其右者。武装基本上都很平均，中近距离武装为主，没有特别偏重。

ACE的肖像画

钉宫病毒来袭!

尼娜·托利尼提
年龄：17岁
血型：B
CV：钉宫理惠

这台也是《高达00》目前唯一的女性高达驾驶员，恐怕也是动画第一季里唯一的女性MS驾驶员了。不过让她红极一时的恐怕还是声优钉宫理惠大人，经过一次“钉宫病毒最大范围散布”后，她的人气飞升。然后还强吻了“刹那高达”，虽然结果不太好，但是还是非常有潜力的角色。唯一要说的就是巨乳让许多习惯了听钉宫理惠配贫乳角色的病毒中毒者不太满意。



可惜遗憾的是这个角色是用来给原来扰乱世界的刹那它们洗白身份用的。尼娜作为强化人，价值观没有正确灌输，随手就把大批无辜的平民杀死，让她目前名声狼藉。也让大批原来不满刹那的观众开始支持刹那……监督太狠了，居然拿唯一的MM高达驾驶员做牺牲品。

黑历史的真相

月莺和翔武的《高达00》杂谈会之六

月莺：托利尼提三兄妹突然被佣兵萨谢斯做掉了两个，实在是有点可惜，不过他们不死剧情就收不住了。最后留下了妹妹一人。萨谢斯抢了高达刚得意，就被刹那“红色三倍”机能灭了。你说这驾驶员怎么就这么不争气，每次都得靠变速齿轮啊?

翔武：啊啊……这再一次体现了这次高达机师驾驶技术差很多，全靠机体能力来支撑了。换句话说，他们的能力是不是只能消灭杂兵啊！有头有脸的那几个人到现在也没被怎么样，甚至连机体大破都没有。

月莺：同样机能下刹那只有吃亏是肯定的了。还是只有洛克昂老大哥行，关键时候全靠他的阻击神眼。可是很遗憾为了救提耶利亚，他失去了最重要的管用眼。这让伪娘最近老是以泪洗面，快变真娘了。同时也为他的最后留下了伏笔……

翔武：嗯，洛克昂也许算这几个里驾驶能力最高的了，在四个人中也是犹如大哥一样的存在，经常照顾这三个小鬼。洛克昂的表现很有热血汉啊，伪娘真是脆弱。洛克昂现在不光失去了眼睛，连命都搭上了。

月莺：最后他去找制造了爱尔兰恐怖袭击的萨谢斯拼命，因为国联黑人的干扰战死。哈罗那一声声“洛克昂，洛克昂……”绝对刺激泪腺。

翔武：嗯，特别是在这一集中几次作出的决定，太男人了。第一次决定出击，然后和萨谢斯对拼，为了给家人报仇。最后为了做个了解，放弃了逃走的机会，用激光炮攻击萨谢斯，在一段回忆之后离开了各位。

林鸿	要买到自己心爱的掌机，首先要慢慢积攒自己的口袋，总有一天掌机会装进我的口袋。
读者资料	男，18岁，江苏省苏州市第五中学高二



文：正树

机战天空

机战天空栏目再开，这几期开始先给大家介绍《魔装机神》这部作品的一些设定。

魔装机神的世界(九)

◆魔装机综合设定·开发历史

兰古兰新历4950年4月30日,所属于神圣兰古兰王国王室学院的未来见,发表了“魔神出现”的预言。因此，兰古兰王国开始进行研究对抗手段。最终，提出了“确保有着对抗魔神的战力”的目标口号。

自古以来，兰古兰就存在着重机类的兵力。比如有着用于侦察的“古兰夫·德隆（グラフ·ドローン）”，另外使用人型式样的，有用于神殿等重要场所警备用的“机装兵”以及土木作业机“露加诺尔（ルジャノール）”等。以这些重机为基础，进行全新的完全战斗用而计划建造的便是“魔装机”了。由炼金学协会进行支援，魔装机在神圣兰古兰王国王室学院中开始了计划、建造。

在预言之后的一年不到，新历4951年2月30日，魔装机的试作一号机“诺露斯（ノルス）”完成。但是，并没有达到预定的输出能力，与精灵的契约同样也是失败，以如此惨败的结果，诺露斯没有被正式采用。

但仅仅在三个月后的6月4日，新的试作机“加奥姆（ジャオーム）”下线。与风系低位精灵“加诺克（ジャノク）”的契约成功，虽然在不安定的情况下却达到了预定以上的输出能力。炼金学协会以此，将加奥姆置于魔装机的完成第一号机的位置之上。之后，以加奥姆的技术为基础，出现了多样的新技术，开发出了强力的魔装机。

加奥姆的装甲素材虽然是以“闪蓝魔铜”与强化瓷同时使用的，但在之后，由于“闪蓝魔铜”的加工技术的提高，魔装机的装甲全部都以闪蓝魔铜作为主体进行安装。另外，加奥姆搭载的福尔卡纳利式永久机关，最大输出可以达到非常之高，但欠缺安全性。因此，之后的魔装机的最大输出部分都是劣于加奥姆，但使用了极高的安定性的改良型的福尔卡纳利式永久机关。顺便要说一句的是，加奥姆自身也在之后换装了这种改良型永久机关。

魔装机的开发最具有意义的，应该便是与“高位精灵”完成契约的四体“魔装机神”的登场了。特别是在新历4954年12月11日下线的“塞巴斯塔（サイバスター）”，与高位精灵中的也是最纯粹的强力的风系高位精灵“塞非斯（サイフィス）”成功契约，不仅仅只在王室学院，世界各国都将目光集中在了“塞巴斯塔”之上。

在此之后的兰古兰新历4955年9月11日，作为第16机的“伽尔伽德（ガルガード）”下线。魔装机计划在当初是建造16机为目标，在随着这个“伽尔伽德”完成，魔装机计划也便意味着开发阶段结束。当然，在被采用的16机以外，还存在着其他的一些已经设计的机体。在这之中就有一台大地系魔装机“伊斯曼尔（イスマイル）”，由于拥有着近于魔装机神的强力的力量，如此的力量被视为危险的存在，在建造过程中就将计划进行封印的过程。

这些魔装机计划的技术在之后的几年被流出到其他各国，因此，拉·基亚斯全土都有独自进行开

胡真智 家里天天阻止我玩掌机，我却处处与他们背道而驰。（有时听听话是有好处的。）
读者资料 男，13岁，湖南省长沙市省公路局6栋

发的魔装机。

另外，在兰古兰，由卡克斯·赞·瓦尔哈雷比亚（カークス·ザン·ヴァルハレビア）大将等人提出的，由于魔装机神的高位精灵契约而可能发生的弊害的问题，而提出了新的强力的魔装机的开发计划“超魔装机计划”等动作。

作为附带的一句吧，试作一号机“诺露斯”在没有采用之后的废弃之前的时候，由于当时的防卫局局长的，菲依尔罗德·古兰·比尔塞亚（フェイルロード·グラン·ビルセイア）王子，与水系低位的“泉”的精灵完成契约，因此被避免了废弃一难。之后，由菲依尔（菲依尔罗德的爱称）的两个妹妹塞尼亚（セニア）与莫尼卡（モニカ）两位王女作为礼仪用机体使用。

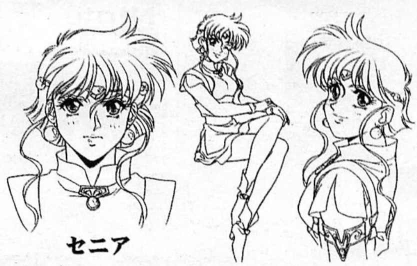
◆部分相关人物设定

塞尼亚　セニア＝ビルセイア（セニア）
声优：皆口裕子

女，18岁，前国王阿沙尔·古兰·比尔塞亚的长女。

在成人仪式中的魔力测试中失格，没有王位继承权。虽然没有魔力，但如同外表一样拥有着知性的特点，因此在早就已经成为了情报局特别监察官了。令情报部引以自豪的生体计算机就是她的发明。利用这种立场，握有一些情报。

性格是为了从王位继承权上逃离的，直率的性格。虽然是与莫尼卡有着相同的相貌，但无法感受到有细节的不同。另外，莫尼卡的发色是栗色的，而塞尼亚是蓝色的。有些机械控的感觉。



菲依尔　フェイルロ　ド＝ビルセイア（フェイル）
声优：置鲇龙太郎

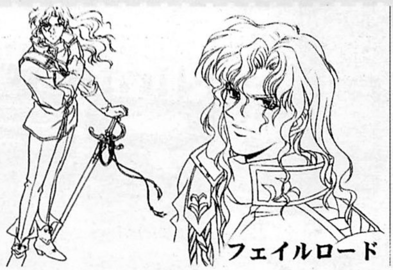
男，25岁，兰古兰王国第一王位继承者。

没有满足作为王位继承者必要的魔力的他，通过努力将此问题克服后，成功地胜出得到了第一王位后继者的地位。在兰古兰灭亡时负重伤，之后在侍从长的房屋里疗养。在伤势痊愈后的他，以兰古兰再兴的大义而站起来，在各地继续着游击战。

而充满正义感与使命感的真实理由，其实是…

（请参阅游戏《超级机器人大战EX》）

莫尼卡　モニカ＝ビルセイア（モニカ）



声优：皆口裕子

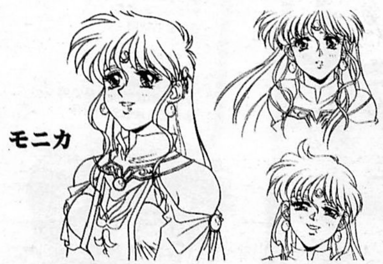
兰古兰王国第2王位继承者。

对白河愁充满着激烈的爱情。

性格上是自暴自弃型的女性，但是与在白河愁一起的塞菲妮一起行动时，则又会成为坚强、主动的。

拥有很高的魔力，乘坐的是试作魔装机诺露斯。

说话带有奇怪的语法可以说是她的特点。



卡克斯　カークス＝ヴァルハレビア（カークス）
声优：玄田哲章

男，49岁，兰古兰王国的军人。军衔是大将。巴哥尼亚方面军的司令官。

在兰古兰灭亡前，是被视为凡庸的、靠着家门成为将军的人物，但在兰古兰灭亡时的战乱之中，将自军的损伤抑制在最小，因此得到头角。

不仅勇猛，坚实的用兵也能运用自如，被誉为名将的人物。在他的才能的同时野心开放时，就抱有统一拉·基亚斯全土的野望。

卡克斯将军的侄女是菲依尔罗德王子的乳母。



熊畅	打游戏是我学习的动力，希望能够多多介绍传说系列游戏。（游戏是学习的消遣才对）
读者资料	男，15岁，峨眉山市文庙街



实力打造国内最强最全的NDS全方位使用技巧工具书！NDS玩家必备的大宝典，年度特辑！
玩转NDS实用技巧大全
全力打造NDS各种软件使用方法及技巧大全
Nintendo DS
终极奥技
DS不止是玩游戏的！
还有更多其他功能！
各种自制软件使用！
所有功能方法！完全公开！
《掌机迷》编辑部 策划制作
超值定价：19.80元
各种软硬周边
NDS/NDSL
完全对应
NDS全版本主机介绍
硬件周边全收藏!!
为你购买主机和周边提供参考
购买的最佳指南书
各种自制软件
使用全攻略!!
为NDS扩展更多
更丰富的功能
各种流行烧录卡
一网打尽!!
无论是购买烧录还是使用
本书都是最优秀的向导
总力整理特辑
游戏热门推荐
精心挑选从发售到现在200多款素质优秀的游戏，如果不知道玩什么就赶快来看看吧！
NINTENDO DS
全国上市
热卖中
超值价 19.8元
DVD-ROM
NDS自制游戏软件满载
精选汉化游戏全面收录
最新热门NDS游戏集合
实用程序彻底一网打尽
准确发售日期请关注下期《电软》、《掌机迷》
全版本NDS详细使用方法、购机指南、各种周边介绍。热门烧录卡全面收录及各烧录卡软件的使用方法。媒体播放全教程教你如何使用NDS看电影、听音乐无线联机使用详解。WI-FI网络的架设和设定，无线联机方法及实例攻略。主流模拟器的使用方法。NDS上各种官方/自制软件的使用方法。热门游戏大盘点！NDS发售至今的200多部优秀作品盘点。
全面接受邮购 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011
邮购请注明“NDS终极奥技” 邮购电话：010-6442177 / 64472180 邮购免收邮资

良品的挑战



全新栏目“良品的挑战”再度奉上精彩内容！每期我们都将刊登掌机平台上值得挑战的游戏的你还不了解的心得及研究，都是小编辑及作者们的珍贵秘籍，篇篇精彩，值得收藏。同时本栏目也欢迎广大对游戏有自己独家心得的玩家投稿，快把你的游戏研究发给我们吧！

恶魔城 废墟的肖像（NDS）
三国志 DS2（NDS）
超级碧奇公主（NDS）
战神 奥林匹斯之链（PSP）

文 /NdsBBS.COM：哪吒的青春、通乐、威乐、naka



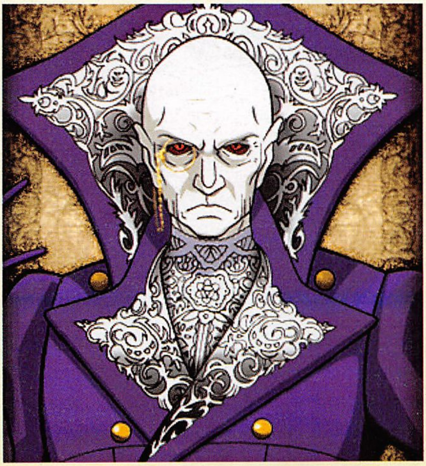
恶魔城 废墟的肖像

KONAMI	A·PRG	2006.11.16
5229日元	1～2人	256Mb

《恶魔城》系列是Konami公司经营了数十年拥有光荣历史的游戏，自初代起就以难度变态、隐藏要素丰富、手感流畅、故事变换叵测、音乐经典动人等诸多要素而成为了日系横卷ACT的典型作品，每一新作的推出都会引起日美欧等游戏发达国家无数玩家的疯狂追捧，而我们这些伴随着《恶魔城》系列一起成长的中国玩家们当然也会不甘寂寞地将这个经典游戏研究至尽，从PS版《恶魔城 月下夜想曲》开始，骨灰级的玩家都不会对这款系列游戏简单的攻略通关就将其束之高阁，衡量你是否是拥有成为德拉古拉死忠气质的条件并非简单的知道出城BUG就能肯定的哦，低等级通关、BOSS RUSH比拼、道具魔导器变态收集等等诡异的玩法你是否都尝试过呢？拥有DS的玩家想必都已将DS上的第二款恶魔城作品《恶魔城 废墟的肖像》反复地通关数遍了，但今天请跟随我们的文字，用变态的标志来让自己成为恶魔城系列的超级死忠吧！

变态标志之一 一支红杏出城来

玩过《恶魔城 月下夜想曲》的朋友们都知道，通过出城能与未束缚在游戏中的BUG角色和地图等进行战斗，是游戏的全新体验，因此在《月下》之后的各款《恶魔城》作品中，出城的研究总是能够耗费掉玩家们超多的时间，但





在本作中，KONAMI公司似乎意识到了出城这个不雅的BUG会给已被游戏史记载的《恶魔城》系列带来不良的负面影响，因此在本作中出城后并没有被终止开发的BUG程序在等待玩家们，而且出城探索也不会增加地图的完成度，因此相比较《月下》等，《废墟的肖像》出城并没有特别的地方，不过作为死忠粉丝的变态标志之一，我们还是要来对如何出城做出一番阐述。

出城地点：愚者の国

出城必须技能：男主角装备029

↑+Y高速前冲技能

女主角装备030

R键青蛙吟唱魔法

出城原理：女主角吟唱青蛙魔法后，当男主角变身为青蛙的一刹那间发动029号技能，青蛙则会飞速地往男主角面对的方向前冲，如果前方有墙壁等障碍物时，青蛙虽会被障碍物阻挡而无法前进，但会因此被硬力挤压而往上升一段距离，如果此时上方又有障碍物阻挡的话，那么青蛙就会再次被往男主角面对方向被挤压，成为BUG的无阻挡式前进。

利用这个变态的BUG，我们可以来到愚者の国左上方的一间房间，在房间左边靠上的位置有一段倾斜的天花板，而下方则有平台可供站立。在靠近墙壁的地方使用角色调换到乔纳森，利用夏洛特的青蛙吟唱后，男主角迅速按下↑+Y，在经过恐怖的挤压后！我们成功的出城……

变态标志之二 非凡诡异的技能

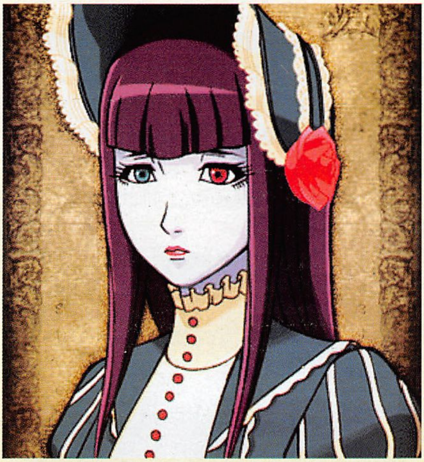
在本作中，由于拥有两位主角，因此游戏中出现的技能也是相当丰富，两人独自或是搭

毛东海 游戏是科技与艺术的完美结合。（某编：我观察到你已经连续几期写的都是这句）
读者资料 男，20岁，西安市雁翔路58号西安理工大学印刷包装工程学院图文073班(139信箱)，710054

配技能多达71种，而合体协力技则还有10种，因此技能使用对游戏也是非常关键的，今天我们并不需要了解官方这81种技能，而是来探索一些稀奇古怪的按键技能。

1、加速跑：大家请不要奇怪，在本作中虽然无法使用→→的方法来实现人物的加速运动，但如果在行进的过程中不断地按X键更换角色，你会发现移动的速度大为改观，这个方法显然并没有提高人物的运动速度，但每次换人后，下一角色会提前到当前角色的前方数步位置，因此在逃命时是非常实用的技能哦，不过两位帅哥美女不停声嘶力竭的吼叫对方名字的确让人感到有点毛骨悚然。

2、无硬直连续攻击：在使用攻击力比较强的武器时，主角的硬直时间会比较长，此时非常容易受到敏捷性敌人或是团队敌人的攻击，这个设定在《恶魔城》系列中都是存在的，而每款作品似乎都有自己的避免硬直方法。在本作中除了可以按L键来取消硬直攻击外，同样可以用换人大法来实现硬直的消除。方法是在使用重型武器并击中敌人的瞬间迅速按下X键，更换对象后又迅速按攻击键进行攻击，接下来再次换人攻击……操作得当、反复几次可以将很凶很强大的敌人玩弄在鼓掌之间。



3、美人计+猫头鹰大法：在取得了夏洛特的31号技能后我们就可以使用这个最为无耻的美人计了。方法是在进入某个强力但行动比较缓慢的怪物房间后，将夏洛特固定在某个位置吸引敌人注意，而男主角则化身为猫头鹰飞行到怪物的身后，接下来就请可以狠狠地虐待这个淌着滴答口水向美女走去的怪兽了！突然觉得夏洛特也许会唱起徐怀钰大美女的一首歌：“有怪兽、大怪兽、丑怪兽……”

4、高段跳：《恶魔城》系列中相当多的主角都能够使用二段跳，以登上高处平台，在本作中还有两类让普通玩家们绝对无法想到的高跳方法。

A、踢墙三段跳：在获得乔纳森的27号技能前冲攻击后，在利用乔纳森往高处跳后，在发动前冲攻击踢向墙壁后迅速跳起，之后迅速按X键切换到夏洛特，若高处有恰好能够站立的平台时，则能将人物送到高处。

B、触摸五段跳：这种方法利用了DS独有的触摸特点，在本作中通过触摸下屏可以切换两名主角的，但并不是简单的十字键控制方向进行跳跃，因此我们在发动该技能前需要了解以下这些必要的知识：

a、发动前提是必须调出两位角色，需保持两人均在屏幕中出现，当一人在屏幕中不可见时技能将无法发动。

b、用触摸笔划线时，副角色在前进中将依照划线方向跳跃；当向副角色身体正上或斜上触击时，副角色以该点为目标点进行跳跃。

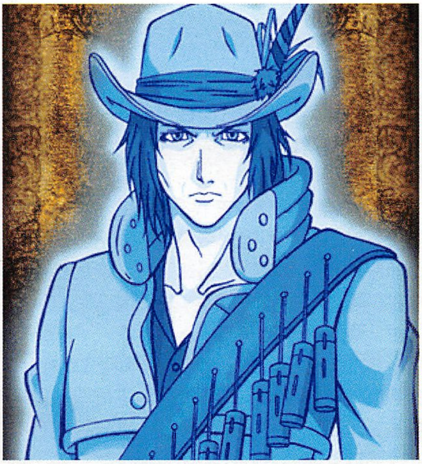
了解这些基本规则后，相信大家已经能够自己揣摩出五段跳发动的方法，在取得飞行石之前，两位角色搭配使用可以发动最多高达三次的多段跳跃，而取得飞行石之后，两位主角能够发动夸张的五段跳跃，该技能的确需要达人级的玩家才能掌握的哦！

5、不良商贩：在获得任务道具后回到神父处，交出任务道具获得奖励后不要继续按A键或者B键结束，此时按下START键可推出，任务仍然会保留下来，但此时已经获得了道具或奖励，不断地刷高价的道具可以在短时间内成为暴富。

变态标志之三 使魔之乔纳森

以下这个方法绝对是升级最快的方法，但在发动时需要反复的在两个画面中切换，不断的画面变换也许会让玩家们感觉到恶心发晕，而被我们反复揉逆的则是两只拿着巨斧的牛头怪兽。首先我们需要在白痴神父处将金钱刷到最大值，这样就可以装备攻击力随所持金钱而上升的戒指，满金钱后攻击力可增加99点，乔纳森还应该装备火鞭，由于属性原因，牛头对火属性攻击的受到伤害值=乔纳森攻击力的2倍，只要保证乔纳森的攻击力达到或超过356，则可将牛头一击毙命，而夏洛特则需要装备两个经

唯骊鸣 这期的《应援团》，哦不，是《PG团》小漫画太赞了，希望以后还能看到。太棒了！
读者资料 男，18岁，甘肃省天水市秦小川区第六中学高三<1>班，741000



验值加大的戒指，并搭配加速魔法，准备完成后就可以来到冥界の学舍中有两个牛头怪兽的房间，从右方进入后，让夏洛特咏唱加速魔法，此后用触摸笔迅速的点地板左下方的位置，乔纳森会一抛物线落到地板上后自动攻击牛头，一下就能击毙两个怪兽，由于夏洛特装备两只双倍经验值的戒指，那么在攻击完成后将获得1300点的经验值，由于采用了加速魔法，因此攻击和移动都会成倍的增加，也就是说我们的时间也更充足了，攻击完毕后控制夏洛特移出房间，之后再进入，反复为之，升级超快，而我们勇猛的男主角则成为睿智的女主角的一只使魔了……

变态标志之四 乐不思蜀的BOSS RUSH

在本作中同样存在着传神的BOSS RUSH模式，在这个模式中，玩家们可以挑战《恶魔城》系列（如《苍月的十字架》中的超级BOSS等）由于挑战模式是以时间长短来进行判定的成功与否的，也就是说是向极限的最短完成时间来挑战，因此如何在允许的条件下用合理的装备完成所有BOSS的击破，则是最为关键的地方。系列中贝尔蒙多家族的圣鞭一直是一类神秘的武器，虽然并没有初中的攻击力，但该武器对某些特殊的敌人总是有额外的杀伤力，令人惊叹，而在本作中，圣鞭更是BOSS RUSH中最佳攻击的武器之一，使用→→Y技能更是能在乔纳森周围范围内造成多段攻击判定，在BOSS RUSH中，如果贴近敌人用技能进行攻击，由于BOSS基本都为大型怪物，因此能够对其造成连续的伤害。因此圣鞭必然成为进行BOSS RUSH的首选，接下来就要为乔纳森和夏洛特配备能够完全提高攻击力、速度等多种装备和魔法。在这里我们向大家推荐以下装备：

乔纳森：圣鞭、狂战士之铠、攻击式头盔、风速靴、暗杀者披风、随金钱加攻击力的戒指。

夏洛特：武具辞典3、圣职者之衣、神秘面纱、风速靴、双咏唱加速戒指、加速魔法。

使用这个搭配后，在BOSS RUSH战斗中需尽量靠近敌人，并以全力进行最快速度的攻击，在熟悉了地形和BOSS特性后，玩家们可以挑战自己的最快速度了，以上装备当然也可根据个人喜好进行更换，不过基本上为了追求最快速度的RUSH，以上推荐算是非常合适的了。

变态标志之五 二周目低等级通关

最后一个变态的玩法当然是《恶魔城》重度痴迷者所追求的低等级通关了，由于游戏二周目后可继承道具，而魔导器和技能等不能继承，因此我们需要选择合适的道具来开始这个折磨人的旅程，在低等级进行中，一定要贯彻好跑、躲、打三字决，不能与敌人们进行过多的纠缠，以消灭最少的敌人完成所有关卡为目标才是我们追求的终极奥义。10%铠甲、混沌戒指、魔法咏唱速度加快饰品、随金钱加攻击力的戒指等都是完成低等级通关的必要道具。进入城堡后，一定要尽量躲避所有敌人，另外补血的道具一定要配备充足。有兴趣的玩家们不妨挑战下LV01，魔导器最低5个，技能最少2个，合体技为0，地图完成度低于450%的极限通关折磨……不过，这个过程一定会让玩家们崩溃不已的，重复的SAVE和LOAD将不可避免，你有信心来完成这个疯狂的终极挑战吗？



王朔	马上要高三了，但我是游戏学习两不误。（某编：继续保持，我看好你哟）
读者资料	男，18岁，河北省秦皇岛市市五中高二·6班，066000

三国志DS2

KOEI	SLG	2007.11.1
4800日元	1人	256Mb

一 194年11月 打倒吕布

君主：刘备

目标：1年之内通过“一骑讨”打倒吕布

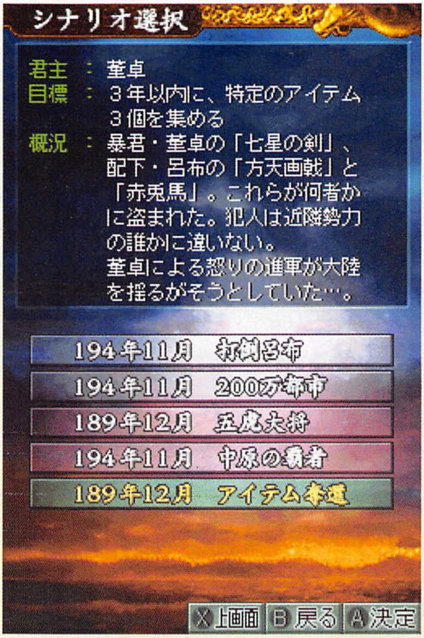
本剧本玩家扮演的是刘备势力，玩家必须要在195年11月之前通过“一骑讨”的方式打倒吕布。开始后刘备会占据下邳和徐州两座城市，其中徐州可与濮阳直接交战，不仅吕布军会在此后不断对徐州城发起进攻，而且以后我方对吕布军的进攻也是从此城发起，所以玩家应将战略重点放在徐州城。

建议玩家，剧本一开始就将下邳的所有人员和物资全部移动至徐州，只留下孙干和1000金即可。一般情况下，下邳上方的孔融势力和下方的刘由势力是不会主动攻打下邳的，玩家大可放心。而留下孙干的原因在于其魅力高、忠诚高，又有“人材”特技，担任太守既不会被策反，又可以随时登用不断出现在下邳周边的优秀人才，留下的1000金则可以被用来褒奖新加入的武将提高其忠诚。人材方面则会有陈矫、徐庶、凌操、顾雍等出现在此地或临近的城市。经过2个月到195年1月时，下邳会收获4000金左右，玩家可留下一部分褒奖用金和内政开发金后将其余物资和新加入的武将源源不断地转移至徐州前线。

徐州的发展应以军事备战作为重点，玩家一边要用刘备或者关羽将兵力扩征至300左右，一边还要用尽量多的武将每月坚持执行“训练”指令，以便能够在最短的时间内将士气和气力提升至90以上。玩家另外可单派一拥有“情报”特技的武将对中原地区进行“密侦”，以便随时了解濮阳城的军事状况。军需方面考虑到300左右的兵力配备需要，加之我方本已有80军马和40弩，所以只需另购20马或者50强弩即可。

到195年春后，通常情况下吕布军会对徐州发起进攻，兵力大约会是在150左右，玩家可以刘备、关羽、张飞配合陈蛙、陈登、徐庶等组队出城迎战。如发现吕布亲自率军前来，就控制全部兵力对其进行围攻，最后用关羽或者张飞与其“一骑讨”，胜利的话即可达成剧本目标；如若吕布没有前来，或者没有机会与之进行一骑讨，则可将敌人消灭后继续征兵、训练，此间若抓住吕布势力的其他武将一律登用或者捕虏，减少其将领数量降低指挥素质。通常情况下，吕布军此后还会不断对徐州发起进攻，玩家只需不断消灭其有生力量，并在战后及时补充己方的损失兵力即可建立起对吕布军的军事优势。最后待观察到濮阳城内的兵力降低到60左右即可从徐州发兵，战争时要注意观察吕布的兵力，不要消灭过快丧失“一骑讨”的机会。建议将吕布所率军的兵力消灭至1000左右，然后用关羽或者张飞上前挑战，特技建议选一个攻击的和一个防守的，比如“奥义”和“坚守”，然后在单挑时审势而用，才有可能将天下第一武将吕布击倒。

需要注意的是，最后发兵前最好派两名武将将濮阳周边的空城陈留、谯占领，以免进攻濮阳时吕布军撤退至这些空城中，继续保有势力使得玩家又得重新制定战略计划。



二 194年11月 200万都市

君主：袁绍

目标：2年之内使得支配势力的都市总人口达到200万以上

本剧本玩家扮演的是位于河北的袁绍势力，玩家必须要在196年11月之前将势力范围下总计



100万人口翻一倍增长至200万。本来人口的增长必须依靠玩家少征兵多施舍，勤搞内政开发才能取得好效果，如果按照这一正常的游戏思路，那么2年的时间还是蛮紧张的，以下给出一个偏方——只需2个月就可达成这一目标。



开始后袁绍势力支配的都市人口分别为：南皮43万1千人，平原37万5千人，邺19万人，加起来是99万6千人。此时玩家的首要任务是给每座城市的武将褒奖提高其忠诚，然后寻找势力范围周边的空城使用“移动”指令，将己方忠诚高不会叛变的武将派过去将之全部占领吧。

194年11月，从南皮移动可占领代县（人口11万3千人），从邺移动可占领晋阳（人口8万7千人）、陈留（人口22万4千人）、许昌（人口49万7千人）。194年12月,从陈留或许昌移动至谯(人口44万4千人),然后点指令“进行”——势力范围支配都市的总人口达到236万1千人，剧本目标神速达成！

三 189年12月 五虎大将

君主：曹操

目标：2年之内使得册封“五虎大将”的事件发生

本剧本玩家扮演的是曹操势力，玩家必须要在191年12月之前使得册封“五虎大将”的事件发生，此事件要求曹操势力同时拥有8名武力在90以上的“将军”和1名“军师”后才会发生，而“将军”的任职条件是该武将的统率力和武力值相加达到150以上，“军师”的任职条件是该武将的知力90以上，政治力80以上。所以玩家的战略重点就是发现符合上述条件的武将，并使之加入到自己的势力中来。

开始后曹操势力只占据有陈留一城，本势力符合“五虎大将”条件的武将只有2名：夏侯敦（将军、统率92、武力90）和夏侯渊（将军、统率86、武力93）。尽管曹操的统率和武力均达到了90以上，但由于其本身是“君主”，所以无法担任“将军”一职。也就是说，玩家距离触发册封“五虎大将”事件的条件还差6名武力在90以上的“将军”和1名“军师”。

首先找“军师”，因为“军师”最好找。大名鼎鼎的荀昱就在陈留的在野名单中，由于历史典故，发现并登用荀昱几乎是一件垂手可得的事，马上让曹操去登用，成功后将其任命为“军师”。如果陈留无此人，那么多半在附近的几个空白都市中，派武将移动至空城逐一寻找即可。接下来就是寻找符合条件的“将军”了：陈留上方的邺有统率91、武力90的河北名将张合，派曹操带100金并选择用“恳愿”的态度前往登用，历史上最终效忠曹操的张合二话不说立刻投靠了我方；空城许昌左边的洛阳有统率91、武力107的天下第一武将吕布，由于其众所周知的三姓家奴本性，立刻派出拥有“人材”技能的曹仁移动至许昌，带100金前往洛阳进行登用，果不其然，吕布毫不犹豫的加入了己方。如果此时吕布不在洛阳，可让曹仁在许昌耐心等待，过几月后吕布要么会被董卓调回洛阳布防，要么会被派出攻打宛，待其胜利后在宛同样可以进行登用。



将以上几名比较容易登用的武将搞定后，玩家可考虑以下几个人选：一个是位于谯出仕于孔胄的典韦，虽说历史上典韦最终也是为曹操力战而亡，但在此剧本中通常情况下玩家是无法直接登用成功的，此时最好的方法就是出兵攻打谯，在战斗中将典韦抓获，然后在第二个月中就可以对其进行登用了；另一个选择是董卓势力的华雄，如果对自己的军事实力有自信的话，也可以仿效登用典韦之法先将华雄在战斗中抓获，然后待其忠诚下降之机再进行登用，不过要活捉华雄的难度会比活捉典韦的难度大上许多；还有的选择就是，如果运气好的

王威远 小弟出来炸道（注：原文如此），同时无机一族，给个面子吧！交个朋友吧！
读者资料 男，14岁，北京市海淀区清河清上园东路1号清上园4~7~801，100085

话徐晃和许诸也都会出现在势力可登用的范围中，这二人在历史上都是曹操的爱将，所以一旦出现玩家就可对其进行成功登用。

不过话说回来，以上数人如若要全部达成的话还是有一定难度的。其实典韦、华雄、徐晃、许诸4人玩家只需成功登用1人就足够了（推荐典韦，难度最低）。然后查看己方拥有宝物的武将，会发现曹操有武力+9的青虹剑和武力+10的倚天剑各一把，登用过来的武将中吕布有武力+7的方天画戟一把，典韦有武力+4的铁戟一副，将这些宝物挑选3件（不在君主身上的宝物可先“没收”）授予3位在职将军中武力低于90的武将就可完成全部8名的条件了。推荐乐进（将军、统率82、武力86）授予青虹剑、倚天剑、方天画戟、铁戟中的宝物任一一件，曹仁（将军、统率88、武力83）授予青虹剑、倚天剑、方天画戟中的宝物任一一件，曹洪（将军、统率80、武力81）授予青虹剑、倚天剑中的宝物任一一件。

现在检查下势力中符合条件的武将都有哪些，“将军”8名：夏侯敦、夏侯渊、张合、吕布、典韦、乐进、曹仁、曹洪武力均在90以上，“军师”1名：荀昱（或陈宫，攻打谯抓典韦时可顺便将其一道抓获）。成功触发“五虎大将”的事件发生，任务达成。

四 194年11月 中原之霸者

君主：孙策

目标：2年之内占领中原地区的全部都市

本剧本玩家扮演的是孙策势力，玩家必须要在196年11月之前占领中原地区的濮阳、陈留、谯、许昌、汝南五座都市。其中濮阳是被吕布势力占有的，其余四座都市则全部为空城。

玩家控制的孙策势力占有的是庐江，距离自己最近的中原地区都市是汝南，不过在庐江和汝南之间则是刘由势力的寿春，建议开场后迅速将其攻占，然后通过寿春悉数移动至中原地区，占领陈留、谯、许昌、汝南四座空城。最后以陈留或谯作为根据地，发起对吕布势力濮阳都市的进攻。





五 189年12月 宝物夺还

君主：董卓

目标：2年之内获得特定的3个宝物

本剧本玩家扮演的是董卓势力，玩家必须要在191年12月之前获得七星剑、方天画戟和赤兔马三件宝物。此三件宝物本属王允、董卓、吕布所有，但是在剧本中由于被盗，玩家会发现这三件宝物不知所踪。马上执行“对外”选项中的“密侦”指令，向全国各地派出情报人员寻找宝物下落。本势力拥有“情报”特技的共有王允、蔡邕、李儒、杨彪4人，加上君主董卓，一次可派出5人对全国8个地区中的5个地区进行情报搜集。通常情况下这三个宝物都会在某名君主手中，比如马腾获得了赤兔马，刘表获得了七星剑，刘焉获得了方天画戟。一旦发现哪名君主拥有了这三件特定宝物的话，那么就可以开始针对性的备战了，对于无法登用的君主只有通过战斗中直接擒获这个方法才能完成任务目标。

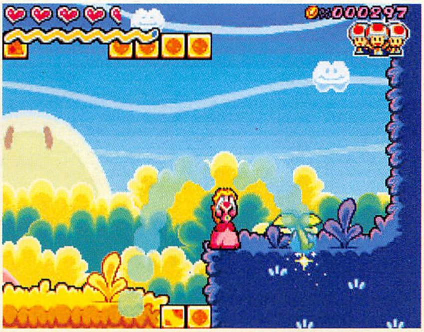
超级碧奇公主

任天堂	ACT	2005.10.20
4800日元	1人	128Mb

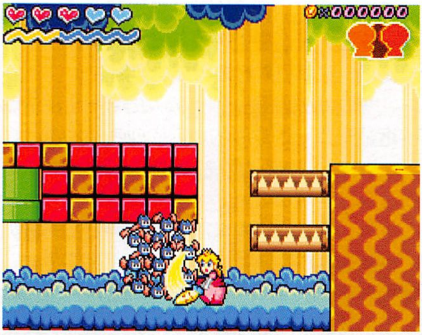
接着我们上一次的二周目隐藏关要点的研究，这次将继续介绍后面四个世界隐藏关的相关攻关技巧。

五、沙滩

5-7： 第一版只要注意躲避大子弹和海浪即可，在版面右上方一直用“喜”浮空的话可是别有洞天，很得到不少金币的。第二版海底也没什么难度，可以撞破那些绿色石块去取得金币。第三版一出来就有个很高的台阶，一般是跳不上去的，但是这里由于有吸收能量的光球，所以无法施展漂浮，不过用力向下坠击的话可以引起小幅度震动，从而使得上方的一个弹簧被震落下来，之后再按X键用伞把弹簧拿起来，跳到右侧的高台上放下，这样就可以借助于这个弹簧跳上去了，顺着箭头向上的话又可以得到不少金币，后面的路就比较通坦了，直达关底。



5-8： 第一版主要还是躲避那个会不时变大和缩小的绿色链球，只要掌握好时机一气呵成的冲过去都是没问题的。第二版比较多需要跳跃的地方，小心别掉下去了，另外主要还是注意那些椰子树，因为当你走到它附近的时候，上面的椰子就会掉落下来袭击你，还有就是沙泥地带也尽量快速通过别逗留太久，陷下去的话就难以自拔了，特别是不要受第二个沙泥下面金币的诱惑，否则就会进入到程序的死锁BUG中。第三版按照金币箭头的指示飞上去，可以打开个蓝色叹号机关，在之后途中半空和随后右侧的链球上也都有蓝色叹号机关，要注意协



调打开，因为这是三个控制下方挡路的瀑布的机关，把瀑布机关解决后，就是关底了。

5-9： 第一版是慢速的强制卷轴，没什么难度。第二版顺着金币的方向一直飞的话收获可不小，而且沿途还有小水晶补充能量。第三版后面的探号机关可别去打开哟，不然的话只会让自己更容易掉下沟去，眼前就是关底，可别在这里犯错。

六、冰山

6-7： 第一版冰天雪地一出来就被拦路了，可以一直往左手先去打开叹号开关，中间的隐形台阶也要去打开中央的那个叹号开关，但是这个操作危险性比较大，很容易在下坠时来不及上漂就又掉落下去了。右侧又是阶梯挡路，但是这里又不能使用特技，唯一只有在边缘处用卡萨坠击来震落上方的小球，待球掉落后，再用其向上去砸叹号机关，这样拦路的阶梯才会消失，接着用弹簧跳上去进入下一版。第二版是很机械和重复的一关，途中的食人花用旋风去干掉吧，后面一阶段因为地面全是机关，所以需要漂浮，但是要注意能量的补充。第三版全是水管，只有正数第五根高管可以进去，但进去后是死路，除了倒数第2根低管外，其他的全部低管进去则是从中间上方的管子又出来，



张俊杰	如果考试作文时绫小路上身，那该多好。（某编：完了，又有一名读者大概要走上腐化的不归路了）
读者资料	男，16岁，广东省云浮市玉皇路建材住宅小区第八幢403房，527300



而通关的真命天子则是那倒数第2根，后面就直接是关底了。

6-8： 第一版风很大，而且风向不定，风能把碧奇公主吹得东巅西倒的乱飘，再加上这关需要跳跃的地方很多，稍微一不小心就会不受控制的跌入深渊。第二版又是潜水关，这次不同的是需要不停地把握好时机按A键来使碧奇公主上浮，要是不这样的话，本版可是会掉下去的哦。第三版全是冰窖，有挡路的冰块则需要用怒火来将其融化，达到关底的部分就很简单了。



6-9： 风雪的第一版没什么难度，就是中间阶段的小弹簧跳跃需要掌握下技巧。第二版比较有意思，出口管道那里被阶梯挡路了，仔细一看，原来叹号被埋藏在一大堆冰块下面，这些冰块却是不能融化的，唯一的解决办法是需要先用哭泣来把木桥板给弄结冰，然后击打左侧的石头就可以使其在结冰的木桥上滑动，从而击毁冰块，但每次只能击毁破坏一层的冰块，所以还得到右侧再将石块向回打击，如此反复几次，即可破坏掉全部的冰块从而露出叹号机关，击打后进入下一版吧。第三版可以说是需要技巧难度最大的，这样要求必须有较高的掌握控制利用气球弹性的跳跃才能顺利通过，而漂浮特技在最后那个跳跃阶段是无效的，所以要利用好气球弹的那一瞬间的反弹力使自己跳得更高才可。





七、天空

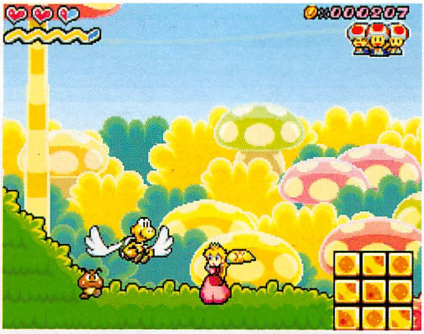
7-7： 第一版顺着中途站着乌龟的那最后一根管下去可到达最右端，出来后再乘大弹簧上跳进入下一版。第二版到最左端用哭泣使幼苗生长，就可以顺着藤向上跳，再接下来就是一系列的高难度跳跃，除了有时隐时现的浮云还有漂浮不定的阶梯，稍有不甚就很容易失足落下重来，达到最上方的水管进入下一版。第三版强制卷轴，基本上也就是重复和机械的跳跃。第四版没有任何技术含量，纯粹是给人送足金币再送关底。



7-8： 第一版又是吹风的一关，先把一出来处左侧的叹号开关打开吧，然后一鼓作气地向前冲，这样就能顺利地赶上隐形阶梯。第二版则是大弹簧和叹号弹性云的天下，好好利用他们的特性来突破金块的封锁和前进哦。第三版躲避几个大的从天而降的链球怪后就达关底了。

7-9： 第一版非常考验抓藤条的技巧，掌握好其收缩的时机即可。第二版又是比较熟悉的伞钩缆车形式，基本上没什么难度。第三版虽然有风雪，但基本上对于行动的影响不大，那些可以改变风向的开关也没什么实质作用，应该算是一片通途吧，前方就是关底了。



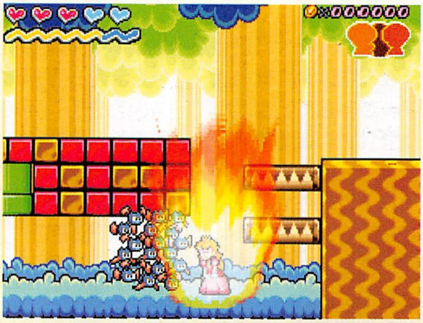


八、库巴别庄

8-7： 第一版火舌和机关比较多，特别是那种会夹向你的铁夹，所以尽量不要长时间站在一条水平线上，如果实在避不开，按下键将头躲在卡萨伞里也是可以避开攻击的，在向上飞的箭头那里要注意躲避火舌。漆黑的第二版，用怒火虽然可以增大视野范围，但本版难度并不大，所以没有必要在此浪费能量，一直向前冲即可。第三版主要还是考验跳跃，各种障碍搭配起来难度还是比较大，需要有耐心才可顺利通过直达关底。

8-8： 第一版这里有四盏灯，只有将其全部点燃之后门才可开，但是仅仅用怒火是点不燃的，需要将冥火吸引到这里来后再用怒火才能点燃，要特别注意时机的把握，如果是动作太迟的话，冥火就会撞上碧奇，非但灯没点亮，反而还会受到伤害，并且等下一个冥火过来。第二版一出来又不能用漂浮，所以又只得将上方的小弹簧给震下来然后利用其跳上去，之后穿过一片火舌到达第三版。第三版有恐怖的大幽灵，被它缠上可不是什么好事，这大幽灵是只要你正面对着它，它就会害羞地蒙上双眼而停止向前，一旦你背身则就会向你追过来，所以要尽量不被它尾随，并随时保持HP的补充，还好版面内有不少小红心，本版主要还是将左方和上方的两个空间转换机关按下后，再去右方的长水管处脱出。第四版就更紧张了，又是一群恐怖的蒙眼小幽灵们杀赶过来的强制卷轴，必须得哭奔向前冲，而最难的地方还是本版在泪奔的时候还非常考验跳跃技巧，特别是后阶段的平台越来越小的时候，需要极其冷静和恰到好处的跳跃方可顺利通过，需要特别注意的是跳跃滞空的速率是小于泪奔的速率的，所以其实有些地段并不是跳得越高越远就越有利，其实尽量跳得短小才能最大限度地拉开与众幽灵们的距离，灯光前方就是关底了，加油吧。

8-9： 第一版这里又是之前非常熟悉的“模仿”版面了，当背景上的BOSS张开眼后，碧奇必须得模仿该版内石像上的碧奇的动作才可逃避于其的视线中，否则稍有不对就会被吸入血盆大口，这里是需要面向左侧并打开卡萨伞的滞空状态，但是不能浮空得太早，一定要把握好BOSS睁开眼的那瞬间前再跳跃浮空，这样不致于你在他完全睁眼的时候已经落地从而破坏动作而被吸走，另外就是也尽量在敌人少的时候做浮空动作，因为这期间的敌人们依然保持攻击状态，而碧奇在空中若被攻击的话也会破坏动作的，另外也需要耐性被在浮空的时候试图攻击敌人，这样的动作同样会被判定为违规，因为本版分为多层，敌人也很多，所以难度还是比较大的，特别是到了后面很容易因为一个小失误而前功尽弃，所以需要冷静和耐心。第二版又是倒钩卡萨缆绳的地方，不过难度比之前的都大多了，特别是中段和后段的几个短小的缆绳，需要非常好的跳跃衔接技术来通过。第三版就实在是太简单了，基本没有什么难度，躲过几个铁链球，跳过几个火舌，再踏过几个子弹头就是幸福的关底了。



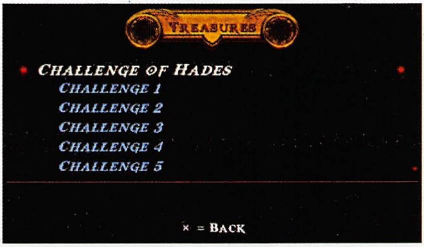


马宇 | 连雪人老大都能找到老婆，这让我们这些“死死团”的团员们看到了退团的希望！
读者资料 | 男，16岁，广西桂林市第五中学高07级4班，541001



战神 奥林匹斯之链

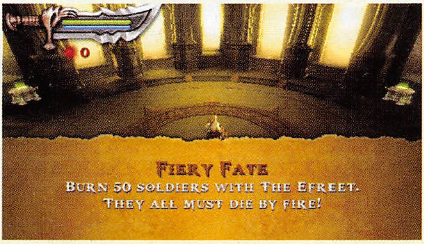
SCEA	ACT	2008.3.4
39.99美元	1人	288KB



CHALLENGE 1 FIERY FATE

本关的任务是要求奎托斯全部使用恶魔狂怒(DEMON FURY):R+△这一招消灭50名敌兵。

开场后奎托斯的绿血和蓝魂全满，战场是一个封闭的圆形大屋。敌人分两种，一种是要求玩家必须用恶魔狂怒消灭的士兵，他们会源源不断地从正前方的窗台下翻上进入战斗圆屋，一次最多同时聚集5人，建议翻滚至5人的中心区域后再发动此招，以扩大攻击范围提高攻击效率，达到节省蓝魂消耗的目的；另一种敌人是巨怪，他们会有规律地从圆屋左右两侧出现，然后步行至奎托斯所在位置进行攻击，玩家可算好距离将其纳入恶魔狂怒的攻击范围，也可将其引离敌士兵群进行单独攻击，对巨怪的攻击用任何招式都是被允许的。



玩家需特别注意的是，如果使用恶魔狂怒以外的招式将敌士兵消灭是会被判挑战失败的，所以玩家一定要牢记对他们的攻击只能通过R+△这一招进行解决。另外由于此招要消耗蓝魂，所以玩家一定要计算好蓝魂的使用次数，如果发现剩余的蓝魂不足以发动此招，那么马上迅速翻滚至圆屋两侧，等待宝箱变为蓝色时开箱进行补给。否则在蓝魂不足的时候强行发动恶魔狂怒极易造成其它招式的发动，进而被判挑战失败。

而对付巨怪的最好方法是，待其进入恶魔狂怒的攻击范围后马上发动此招连同敌士兵对其一起进行攻击，因为巨怪的攻击方式是会伤害到敌士兵的，而如果敌士兵被巨怪消灭的话也是会被判定挑战失败的，所以玩家一定要先下手为强。如果此时蓝魂不足以发动恶魔狂怒，那么在对巨怪进行其它攻击时一定千万小心不要殃及敌士兵，造成前功尽弃。

一般来说本关的难点在消灭第20名和第40名敌兵的时候，因为往往此时玩家的蓝魂都会不足，而巨怪也会夹杂在敌士兵群中难以消灭。而解决的办法就是算好蓝魂消耗的次数和宝箱变蓝的时机，及时补充后再迅速进入敌群不失时机地发动恶魔狂怒解决危机，圆满的完成挑战任务。



CHALLENGE 2 PERFECTION

本关的任务是要求奎托斯在不被攻击的前提下消灭20名敌兵。

开场后奎托斯的绿血全满，蓝魂全无，但敌兵只要成功攻击到玩家一次，就会被判定挑战失败。所以本关的难点在于如何回避敌人的进攻。有两种方法，一种是不停地在战场内来回翻滚，让敌兵无法确定自己的位置使得其攻击落空，这也是本关中一直要使用的策略：通过运动战躲避进攻再寻机消灭敌人；另一种方法是长按L使用太阳之盾的太阳神逆转（HELIOS REVERSE）一招，不过此方法对敌攻击判定要求极高，只有在敌兵攻击到自己的一瞬间发动才会被判防御成功，任何提前的使用都会是无效的，所以只建议在危急关头，比如翻滚失灵，被逼死角等时候才发动，发动前冷静观察敌人的攻击，在其攻击到自己的一瞬间时成功发动方可保命。

在本关中敌兵只有一种，手持双剑，行动敏捷，主动进攻的欲望极强。建议玩家使用宙斯手套的奥林匹斯雷霆（空中）（OLYMPIC THUNDER）：二段跳至空中按L+△（可蓄力）

刘欢	计划半年的PSP购买计划，年终被母亲发现，资金全部没收。郁闷！（T_T）
读者资料	男，19岁，河北省河间市第一中学05级10班，062450

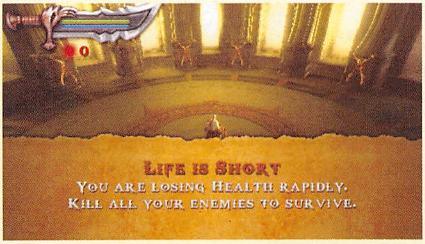
这一招进行攻击。此招的优点在于：玩家发动时位于高空，敌兵无法攻击到，攻击面积和范围都较大，且附加有直接击倒效果，敌兵无法防御也无法在第一时间进行反击。每回一次攻击完毕后，还要记得迅速连接翻滚动作，移动至无人区域再寻机发动此招，如此循环方有望达成目标。

本关的难点在于敌兵的不断出现要求玩家几乎是一口气的完成任务，这中间没有休息的机会，对玩家的操作技巧也提出了极高的要求。如果使用上述的方法进行进攻，容易造成失败的地方在：二段跳的高度不够，被敌兵直接跃起攻击；落下后翻滚的连接性不及时，被攻击范围外的敌兵攻击；移动的区域不理想，被新出现的敌兵攻击；发动的时机不佳，还未完成动作即被攻击等等。建议玩家在发动奥林匹斯雷霆（空中）时首先要跳的足够高，只有跳至二段跳的极限高度时敌人才无法攻击到；其次在空中攻击时按住△键的时间可延长，这样能蓄力增强攻击效果；三是在空中发动攻击时要同时观察地面敌人的所处位置，落地后才好在翻滚前寻找到安全的方向进行移动。

CHALLENGE 3 LIFE IS SHORT

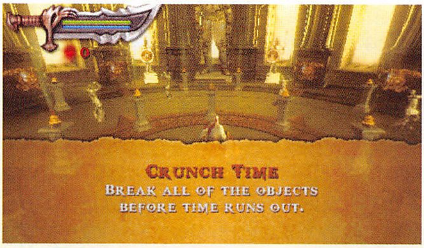
本关的任务是要求奎托斯在绿血不断减少的情况下将出现的敌人全部消灭。

开场后奎托斯的绿血全满，蓝魂全满，但绿血会自动一直慢慢减少，所以本关的关键是速战速决。首先出现的是一铁牛怪，建议玩家使用宙斯手套的奥林匹斯之击（OLYMPIC STRIKE）：L+□将出现的铁牛怪击打至墙根，然后连放恶魔狂怒（DEMON FURY）：R+△对其攻击，此段战斗的关键是一定要想法将铁牛怪逼至死角进行攻击，因为一旦进行移动战，玩奎托斯不断减少的绿血是绝对无法支持到关卡后期的。当铁牛怪的黑圈出现后，玩家就要在找好面向死角墙根的方向使用奥林匹斯之击争取将其逼进死角，然后尽情释放恶魔狂怒消耗敌人的生命值，当其出现○键提示时如果此时自己绿血消耗过多，就通过QTE将其消灭，这样能大量补充绿血；如果此时自己的绿血基本无损失，可直接将其消灭，以争取后面的敌人尽快出现。



消灭铁牛怪后，会出现大量的蝙蝠怪，数量起码在50只以上。玩家可找好一个固定的攻击点，直接按○键进行投掷攻击，一次即可消灭一只，而且不会因受到攻击而额外损失绿血，是个最佳的方法。如果发现绿血不足而蝙蝠还在不断出现的话，此时可使用混沌双刃的混沌飓风（CYCLONE OF CHAOS）：L+□进行大范围移动攻击，移动的方向是墙根被锁链缚绑住的5个人质，通过混沌飓风的攻击，玩家可一边攻击蝙蝠，一边消灭人质补充自己的绿血。

最后出现的3名敌兵，如果蓝魂还足够的话建议使用恶魔狂怒（DEMON FURY）：R+△消灭，如果蓝魂不足的话建议使用宙斯手套的奥林匹斯之击（OLYMPIC STRIKE）：L+□消灭，用此招基本上也可以做到一击必杀。



CHALLENGE 4 CRUNCH TIME

本关的任务是要求奎托斯在60秒的时限内将场景中全部40个可破坏物体全部破坏。

开场后奎托斯绿血全满，蓝魂全满，场景中可破坏的物体包括石柱、石化人、石像、巨型石像和美杜莎头像五种。其中石柱和石化人均可一击破坏，而石像、巨型石像和美杜莎头像则要多击才可破坏。本关的难度在于60秒的时限相当紧张，而且四周还有美杜莎头像发出的石化光线进行干扰，所以玩家必须要做到攻击无失误且不被石化才有可能完成这一任务。

建议开场后，首先使用恶魔狂怒（DEMON FURY）：R+△这一招将圆心周围的石柱全部破坏，然后紧接一个前滚翻躲避四周美杜莎石像射来的石化光线，滚至正前方的巨型石像前，连用3招满蓄力状态的宙斯手套的奥林匹斯之击（OLYMPIC STRIKE）：L+□将其破坏，剩下

熊志刚 最终幻想4是个好游戏。（某编：冷饭偶尔也有炒得不错的时候）
读者资料 男，21岁，江西省南昌市蓝天学院瑶湖校区7栋A座412，330098



的就只有两侧的石像、美杜莎头像和一小部分石化人和石柱待破坏了，玩家可根据操作习惯选择顺时针或逆时针的击打顺序。建议使用满蓄力状态的宙斯手套的奥林匹斯雷霆（空中）（OLYMPIC THUNDER）：二段跳至空中后按L+△（可蓄力）这一招进行破坏，因为每个石像和美杜莎头像都相聚很近，使用此招每两次就可以同时破坏石像和美杜莎头像，并且每使用一次就可同时将周围的石化人和石柱也一并破坏，实在是最佳的攻击方式，同时发动时二段跳至空中也能有效躲避美杜莎头像发出的石化光线，以免延误时间。

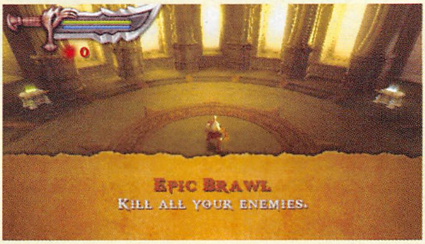
本关的关键在于攻击的效率和攻击区域的合理选择。玩家基本上必须要做到攻击无失误，同时每次的攻击范围能够尽可能的广，一次破坏的物体能够尽可能的多。在此基础上，能够依次进行破坏，避免因来回移动造成的时间损失。做到这两点，则应该能够完成将40个物体全破坏的任务目标了。

CHALLENGE 5 EPIC BRAWL

本关的任务是要求奎托斯将出现的敌人全部消灭。

开场后奎托斯的绿血全满，蓝魂全满，战场两侧各有一个补充绿血的宝箱和一个补充蓝魂的宝箱。由于没有任何条件限制，所以本关是完全如正常游戏般战斗的挑战任务，玩家将要在一个封闭空间内面对层出不穷的不同种类的敌人。

第一阶段，敌人出现的是人面鸟，它的攻击特点是包围作战，滑翔冲刺。此时玩家可使用宙斯手套的奥林匹斯之击（OLYMPIC STRIKE）：L+□进行攻击，此招的优点是攻击力较高，只要命中的话两拳就可消灭一只，但缺点就是收招后硬直时间较长，容易被敌人击中。如果要用此招的话建议一定要观察好敌人位置，做到连环攻击，不要以消灭一个敌人为目标进行攻击，而应以能够攻击到就近的敌人





形成连环攻击为目标。当然，如果换用混沌双刃的混沌飓风（CYCLONE OF CHAOS）：L+□这一招效果也会非常不错，此招的优点是攻击范围广，敌人无法近身，且几乎可以不停顿一直保持攻击状态，缺点是攻击力较弱，无法精确的锁定一名敌人进行攻击。

第二阶段，敌人除了剩余的少许人面鸟外，会出现手持双刃的骷髅士兵。此时如接着使用混沌双刃的混沌飓风恐怕会被马上破防，应为敌人的旋转双刃可以很轻易地破防移动至奎托斯身边进行攻击。建议选用宙斯手套的奥林匹斯雷霆（空中）（OLYMPIC THUNDER）：二段跳至空中按L+△这一招进攻，此招的优点是跳起后骷髅士兵无法攻击到，大范围的攻击一方面可以很快的解决剩余的人面鸟解除空中威胁，一方面又可以沉重地打击地面上的骷髅士兵，并非常有效的将之消灭。

最后一阶段，敌人除了骷髅士兵外，还会出现蛇发女妖美杜莎。此阶段的战斗尤其要避免被美杜莎的石化光线照射到，否则一点被石化后再被攻击会立即毙命。建议此时的战斗可使用宙斯手套的奥林匹斯之击（OLYMPIC STRIKE）：L+□和奥林匹斯雷霆（空中）（OLYMPIC THUNDER）：二段跳至空中后按L+△这两招进行配合攻击。当遇到骷髅士兵和美杜莎包围夹击时，可使用后者迅速解围；当有机会单独攻击美杜莎时，可用前者对其进行锁定连环攻击，迅速将其消灭。实在不幸被石化的话，也不要立即放弃，如果周围没有敌人近身，通过迅速按键还是可以恢复过来的。最后，不要忘了在关键时刻还可使用恶魔狂怒(DEMON FURY）：R+△救自己于危难之间，胜利在望，努力吧。



《重生传说》是NAMCO在2004年底发售的游戏，当时的平台是PS2主机。在游戏发售的时候，PSP才刚刚诞生不久。也许当时的人们不会想到，3年之后这部作品被宣布移植到PSP上，对于喜欢传说系列的玩家来说，这确实是一个绝对的好消息。BANDAI NAMCO凭借以前制作《宿命传说2》的经验，对于PSP的机能可以说摸得很透彻了。虽然PSP版容量不到PS2版的一半，但是素质并没有缩水，反而追加了更多的语音和特写镜头，针对掌机的特点，在一些地方进行了优化，使PSP玩家在游戏的时候更加得心应手。作为今年传说系列N部作品连发的重头戏,PSP版《重生传说》是值得所有传说fans期待的高素质作品，大家一定要玩啊！

PSP		
Bandai Namco Games		2008.3.19
RPG	1人/5040日元	
重生传说	352KB	

游戏基本操作

键位	移动中	战斗中
摇杆	控制角色移动（快）、项目选择	
十字键	控制角色移动（慢）、项目选择	
○键	选定、会话、调查	普通攻击
□键	使用FORCE能力	防御
×键	取消	术攻击
△键	主菜单	战斗菜单
L键	回转	改变作战指令
R键	回转	改变攻击对象
SELECT	队伍对话	切换战斗模式
START	地图显示切换	跳跃

系列独创的系统

《重生传说》与系列中的其他作品相比，在游戏的系统方面进行了大刀阔斧的变革，这些变革体现在战斗中。首先战斗的模式从单线的动态作战变成了3条战线，按↑↑或↓↓就可以在三条线之间更换。这样就使战斗具有更高的战略性。另外一个大的变更就是HP的回复不再依靠专门的回复术技（使用术技的时候满足一定条件，都可以在一定程度上回复HP），而是只能靠道具、料理和在战斗中自动回复。

说到战斗，游戏取消了术技的TP值，改为Force Gauge（FG）表示。战斗时角色头像旁边的四个方块就是FG值，分别代表上下左右四个方向键与×键配合使用的四个术技。一经使用之后，FG就会消耗掉（没有FG也可以使用术技，但是会很弱），之后会自动回复，普通攻击敌人可以加快FG的回复速度。FG攒满之后，配合其他的条件就可以使用威力巨大的奥义。在FG左边还有一个曲尺形状的槽，被称作RG（Rush Gauge），相当于角色的“怒”槽，当 RG上升时，角色的攻击力会增强，防御力和HP的回复量会下降。RG的状态会影响角色的 HP 的回复量，并且和奥义的使用有关系。 要使用奥义，RG必须达到一定程度。在战斗中用↑↓配合□键可以使RG上升或下降，最好根据战斗的需要自己调整。

战斗结束之后，根据在战斗中的满足的一些条件（如无伤、没有防御、在规定时间内结束战



杨镇宇 我是FF7的铁丝，偶每天看人玩，眼红哇。父母严格管制下，只好自力更生，攒钱买PSP。
读者资料 男，17岁，广西桂平市浔渊高中07－9班，QQ：329783282



斗等等），可以获得Technical Smash的评价。战斗之后可以取得Grade（主要用途是在Grade Shop里购买各种方便冒险的东西，二周目之后作用比较突出），在实现Enhance Executable的时候会获得Enhance Point，相当于武器的经验值，武器在获得一定的EP之后就会升级，产生潜在能力和觉醒值。在特定的武器屋或是防具屋会有特别的指令，可以执行武具继承的指令，把已经强化过的武器、防具的能力转移到别的武器、防具上面，包含已经觉醒的潜在能力。一开始的武器是没有属性的，使用一定的道具，可以使武器附加属性。本作的料理系统与其他传说系列的料理差不多，只是料理的配方都是靠探索发现的。一般在有锅和袋子的地方常会有料理出现，调查这些地方就可以得到料理的配方。

PSP版追加内容

PSP版的《重生传说》以PS2版为基础，除了对画面进行调整之外，还追加了秘奥义的特写镜头、更多剧情语音和插画欣赏模式，另外传说系列著名的斗技场也在PSP版登场了。斗技场的战斗分为个人战和团体战，级别从低到高，按照规则参加比赛，在最后胜出的时候可以得到稀有的奖品，包括武器、防具、新道具和称号。PSP版游戏的战斗增加了GOD难度（和战神学的？）在城镇和迷宫里的移动速度加快，中断的存档在读取之后还可以保存，这些都是为了适应PSP平台而做出的优化。

流程攻略

本作完全移植了PS2版《重生传说》的内容，所以游戏的流程与剧情和PS2版基本上是完全一样的。主要的区别体现在游戏的画面表现和操作方面。

白峰の村 スールズ

开始的剧情动画结束之后，主人公与マオ、ユージーン对话，旋即进入战斗。マオ不能使用术技，只要连续攻击他3次之后选择回避，反复如此就可以轻松取胜。之后マオ救出クレア，外出之后发生剧情，与フローズドクロウ战斗。这次是杂兵战，普通攻击就可取胜。战斗结束后到クレア的家，大家在交谈时突然传来敌人袭击的警报，赶到集会场之后与トーマ战斗。几个回合之后战斗强行中断，厉害的サレ出现，クレア被强行带走。大家继续追寻她的下落，前往ラルレン大桥。

ラルレン大桥

到达大桥之后，发生剧情，与漆黑の翼（火箭队？）战斗。这场剧情战只有ヴェイグ一人参加。敌人不会线移动，可以一个一个慎重地打倒。注意攻击好回避的话基本上就没什么问题。战胜之后过桥，来到ケケット街道沿いの小屋。

ケケット街道沿いの小屋

在小屋可以休息，这是回复HP的重要方法。到第二天早晨之后发生剧情，店员突然向大家发动袭击。全员退回卧室，之后按照暗示，调查柜台里



的时钟，受到控制的店员等人就会被解除魔法。之后到外面看看，原来是ワルトゥ搞的鬼，剧情结束后前往エトレー大桥。

エトレー大桥

漆黑の翼又出现了，这次他们改名叫“漆黑の牙”（蛀牙……？）。本次战斗因为是三人同上所以比前一次更容易，不过敌人也会使用线移动了，但是还是很弱。战斗之后桥被破坏，只好前往远处的アルヴァン山脉。

アルヴァン山脉

到达山顶的休憩所之后，就可以使用“エンハンス”来提升自己的武器了。在休憩所内可以找到“ハンバーガー”的配方。下山之后，先在行商人那里补充道具，然后再往前走，发生剧情，

黎健莹	从前有一个暴发户叫翔武，他将所有PG都捆绑一部NDSL或者PSP送给读者……（猴子：这样是会出人命的。）
读者资料	女，16岁，广东省佛山市南海区大沥镇，528248，QQ：672874052

与レグタイト战斗，最好让ヴェイグ与ユージーン夹击。如果从同一方向攻击，2人同时遭到反击,将会陷入苦战。战斗结束之后越过山脉，来到平原地带。走了一阵之后ヴェイグ感觉到杀意，在地上留下一个冰柱。再走一段之后发现总是处在循环的路上，调查冰柱，在前面按下□键，发生剧情。要找ユージーン寻仇的アニー与佣兵袭击而来。佣兵交给ユージーン和ヴェイグ，一个一个地集中攻击很容易打倒。之后アニー因为焦虑而昏倒，带着她一起前往ミナール。



ミナール

进入宿屋之后发生剧情。之后前往海港，与士兵对话。众人尝试乘船出海，但是无法离开。返回食堂那里，发生剧情之后,前往宿屋アニー所在的地方。剧情过后,出去寻找失踪的ミーシャ。先到广场，然后到酒场对面的菜地。ミーシャ暴走之后，到街外的海岸找到他。之后是和杂兵的战斗，解决敌人之后回到宿屋，看望ミーシャ之后アニー成为同伴，大家一起前往迷いの森。

迷いの森

来到最初的地方，アニー发现了新的道路，继续往前走。注意森林里有几处地方有陷阱。往里走过一段之后突然遇到グランバスク，与之战斗。敌人的跳跃攻击伤害很大，运气不好的话会即死。除了在尽可能的时候攻击之外，更要注重防御。准备好回复道具和复活药，让ヴェイグ好ユージーン夹击比较好。战斗结束之后来到ペトナジャンカ。

ペトナジャンカ

来到镇上之后立刻发生剧情。来到广场，找到工场长，之后前往制铁工场。那里杂兵多会使毒，最好先准备一些回复用的パナシーアボトル。

制铁工场

首先到有巨大花的房间，将会再生的巨大花冻住，烧掉蓝色的花，在左上得到石炭。然后来到隔壁房间，把石炭扔进炉子中，烧掉巨大花。之后可以前往有开关的地方，继续往前走，前面的花颜色不一样。把能烧的花全部烧掉，回到再生花的房间，烧掉周围的小花，就可以进入最深处了。遇到暴走的ティトレイ之后与之战斗。它的移动和攻击速度快，但是威力较低。注意剩余的HP。战斗进行一段之后发生剧情，マオ和ユージーン一起发动秘奥义，战斗结束。回到ペトナジャンカ之后，ティトレイ成为同伴。之后前往トヨホウス河の小屋。

トヨホウス河の小屋

与ググラ对话之后发生剧情。到后面的森林里面找到木材和蘑菇,材料收集完毕之后回到小屋,准备吃饭。在吃饭的时候突然外面传来ググラ的悲鸣,跑出去之后与外面的敌人战斗。由于大家都误食了有毒的蘑菇,所以战斗开始的时候会发生令人哭笑不得的剧情。不过战斗本身并不难,打完之后船也修好了,之后前往サニイタウン。

サニイタウン

到达港口之后发生剧情,之后前往广场。剧情之后从南门外出,来到テルアラ街道沿いの小屋。

テルアラ街道沿いの小屋

进入小屋之后发生剧情。ヒルダ跑到外面。之后与ヒルダ、士兵×3战斗，先把碍事的士兵打倒,之后可以轻松打败ヒルダ。被击破之后，她会因为受到刺激而暴走，下面一战难度较高。由于她会使魔法，不要总是呆在一个地方。然后看准时机夹击，在HP消减到一定程度之后，ヴェイグ和アニー会发动秘奥义“龙虎灭牙斩”。胜利之后来到サニイタウン。

サニイタウン

将ヒルダ带到宿屋，外出之后碰到ミリッツァ，发生战斗，将她的分身依次击破。回到宿屋



门口，剧情之后ミリッツァ逃走，追上去之后再次战斗。这场战斗比较难，事先存个档，准备好回复道具。这次不用攻击分身，集中对本体进行攻击。击破之后ヒルダ成为同伴。之后到南门与港口之间的一个民家，找到一名女性。与之对话后回到广场。

クレアサイド

这时改为操作クレア，与这里的所有女性对话。

サニイタウン

又回到主人公这里，从南门出去，前往カレーズ。

カレーズ

这里的迷宫基本上没有迷路。挡道的岩石让ユージーン破坏。在井中的战斗由于地面上都是水，速度会拖慢，但是敌人不难对付。到出口的时候アニー因为体力消耗过多而昏倒，离开队伍。之后来到アニカマル。



アニカマル

首先到宿屋让アニー休息。之后来到卖武器的商人那里向右走，到一个帐篷那里。与フランツ对话，他给アニー看病之后，大家去往オアシス。

オアシス

沿着中间的道路一直前进，会在路上遇到敌人。再往里走，找到リブガロ，与之战斗。注意它在一定时间经过之后就会逃走，一直追着它，无视其他杂兵，集中攻击将其打倒，然后回到アニカマル。

アニカマル

回到镇子之后发生剧情。在宿屋让フランツ进行治疗，之后アニー恢复健康，前往登山洞。

登山洞

这里基本上是一条路，沿着台阶一直登上去。注意在洞窟内碰到黑影就会发生战斗。

在里面遇到了改名为“漆黑の爪”的三人组，遭遇之后却不用战斗，アニー帮助他们其中一人治伤。之后再往里走，碰到了土之力量的拥有者ドネル，サレ和トーマ在这里被他搞得如同泥人一般，一场战斗在所难免。サレ和トーマ被打倒之后过一段时间就会复活，先收拾他们两个，然后集中攻击ドネル。战斗结束之后前往バビログラード。

バビログラート

首先找到升降机管理人，但是他拒绝为大家操作。去宿屋发生剧情，解开ワルトゥ加在管理人身上的控制。之后到武器屋右边的民家，与里面的人对话。接着来到圣殿，调查桌子上的书，得到“苍兽圣典”。入手之后找到升降机管理人，输入“いとしきそら”，解开他的控制。之后就可以使用升降机，前往バビログラード港。

バビログラート港

到达港口之后，往里面一走就会发生剧情，与ワルトゥ、ミリッツァ交战。首先集中攻击他们俩其中的一个，之后剩下的就好对付了。由于敌人频繁使用线移动，很难实现夹击。战斗结束之后ワルトゥ逃跑，前往バルカ港。

バルカ港

在这里占卜，剧情结束之后，前往バルカ。

バルカ

进入镇子之后发生剧情，来到カレギア城前。之后追一个逃跑的半兽人，在商店街某店的旁边找到他，与之对话之后杂货屋对面的ジベール家，在地下室与ジベール对话，然后前往メセチナ洞窟。

メセチナ洞窟

一直往前走，到里面打败怪物，救出，然后回到バルカ。

バルカ

回到ジベール那里，会话结束之后前往バルカ地下通路。

バルカ地下通路

打开开关，开门之后往里走，把墙上左边的时钟调得和右边一样，之后就可以进入カレギア城。

李俊霖	希望杂志的价格再优惠一些！
读者资料	男，25岁，山东省烟台市回马路，364000

カレギア城

进城之后一直往里走，遇到サレ，正要开打的时候女王アガーテ出现，之后是剧情战，被抓进バルカ收容所。

バルカ收容所

这时轮到漆黑的“火箭队”来拯救主人公一行了。打开牢门之后先救出ユージーン和ティトレイ，其他的牢屋将五个不同颜色的球按照“蓝—黄—红—褐—灰”的顺序排放就可以打开，前往カレギア城。

カレギア城

来到存档点，先和サレ、トーマ战斗，之后存储。在战斗的时候先把HP低的サレ打倒，トーマ交给队友去对付。注意サレ的术攻击和トーマ的打击攻击。战斗之后沿着台阶上去，在最上一层发生剧情。之后是和圣兽王ゲアルギアス的战斗。让前卫角色站在一起集中攻击，回复的时候注意利用线移动。让マオ或者ヒルダ在后面用术攻击。アニー可以放在前卫角色的后面。推荐使用ヴェイグ、アニー、ユージーン、ヒルダ的队伍。战胜之后救出クレア，前往スールズ。

スールズ

剧情之后来到集会场，找到アニー，前往ケケット街道沿いの小屋。

ケケット街道沿いの小屋

在这里遇到了クレア，大家一起前往ミナール，在那里乘坐马车，来到ペトナジャンカ找到ティトレイ，之后一路来到メセチナ洞窟。

メセチナ洞窟

进入洞窟之后マオ成为同伴，但是ユージーン的病情严重，得想办法帮助他。在バルカ港乘坐定期船前往ラジルダ，来到ラジルダ。



ラジルダ

首先去往ヒューマ族长家，出来之后ザピィ会跑掉，追着它到宿屋，ヒルダ成为同伴。到海岸找到在收容所里被放出来的イゴル，与之会话后回到宿屋，得到了“镇魂锭”，回到メセチナ洞窟。

メセチナ洞窟

把药拿给ユージーン，不料他一放出来就暴走了，必须与之战斗。虽然他的HP低，但是攻击力高得吓人。如果连续遭受攻击的话，一定会死的。最好绕到他的背后攻击をしましょう。

打倒ユージーン之后给他灌药，清醒后他就会成为同伴，然后前往ラジルダ。

ラジルダ

首先到宿屋，调查2层墙上的旗子。之后去ヒューマ族长家，得到“ヒューマの旗”，再去ガジュマ族长家要“ガジュマの旗”。得到2个旗子之后来到宿屋2层的房间，输入关键字“はた”（或者“もんしょう”），到宿屋外面调查输入“はなのきせつ”。之后到道具屋旁边的民家找到卖花的小姑娘，与之对话后来到ゼレン湿原の泉。

ゼレン湿原の泉

按照希望→勇气→真实→爱的顺序选择，发生剧情，进入出现的圣殿。

イーフォンの圣殿

圣殿内的敌人都怕光属性攻击。装备上ライトリスト，让ヒルダを使用シャイニングレイ很容易对付它们。在前进的过程中ティトレイ会经受几次考验，到有存档点的地方，调查前面的石碑发生剧情，与暗之圣兽イーフォン交战。（ティトレイ必须在队伍里）。因为它也怕光，所以必须让ヒルダ参加战斗。无论是在正面还是背后攻击都会被反击，注意回复，慎重地战斗。胜利之后来到ピピスタ。

ピピスタ

众人前往酋长家之前，发现了被抓的ハック。剧情之后到有鸵鸟的民家与老爷爷对话，到外面调查鸵鸟可以得到“ダチョウの卵”。然后去食材屋，得到“アカトゲサボテン”。再回酋长家的圣坛。剧情之后，回到ハック那里，前往圣火台。

石岩	悄悄的，“枫”子走了，正如“莺”子悄悄地归来，我拍一拍衣兜，还是没有……（钱？）
读者资料	男，19岁，辽宁省本溪县高级中学高三十班，117100



圣火台

这里有许多圣火台，有必要去的只有3个，即中央的圣火台以及两端（鸟翅膀那里）的2个地方的圣火台，在那里点火，之后前往焰の塔。

焰の塔

这里的机关很多。第一层要踩地上的机关，将红色箭头指向左边的烛台，然后对着右下方的烛台放火。第二层先踩下最上方的机关，使红箭头朝向上方，对下方的烛台放火。当火球通过第一个红箭头时，迅速踩下左上方的机关，使红箭头朝向左上方。等火球通过第二个红箭头时，再踩下最左边的机关，使红箭头朝向左边，这样就能正确引导火球点燃上方的烛台了。

第三层：调查左下的石碑后，消除挡路的火焰就能通过。途中要踩下2个机关，至于宝箱则需要用火焰分别射击4个青色火焰后才能得到。第四层发射火焰将浮游的敌人引诱到中央发光的烛台那里就能通过了。之后来到圣兽フェニア处，剧情后得到“火のルビー”，回到ピピスタ。找到酋长，然后前往ラジルダ。

ラジルダ

先去道具屋前，然后去找ガジュマ族长。之后在镇子入口处与イゴル对话，再去イーフォンの圣殿。

イーフォンの圣殿

进入圣殿之后发生剧情，来到圣殿最下层消灭杂兵救出ハック，返回ラジルダ。

ラジルダ

前往广场，剧情之后在宿屋前与サレ对话。之后キョグエン就可以通行了。然后来到ポクナン大桥。

ポクナン大桥

与这里的士兵对话，得到“通行证”，前往キョグエン。

キョグエン

与装饰品屋旁边民家的老爷爷说话，之后前往宿屋，找到フランツ。会话之后，来到ワン・ギン所在的地方。帮助他招揽参加拍卖的客人，在入口附近、宿屋前、道具屋前都可以找到。招揽了3个客人之后，发生剧情，前往キョグエン近郊の小屋。

キョグエン近郊の小屋

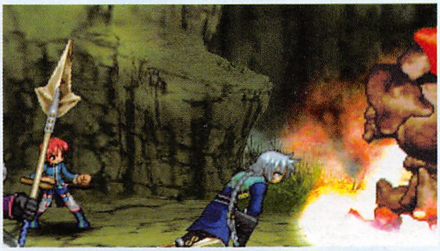
在前往小屋的途中与盗贼团战斗。战斗后，进入小屋救出クレア，回到キョグエン。

キョグエン

再去照ワン・ギン，发生剧情之后前往ノルゼン。

ノルゼン

和镇子里面的某个民家的男性对话，得到ネレグの塔的信息，然后前往ネレグの塔。



ネレグの塔

一直前进，途中有3此剧情战，敌人都是杂兵。到达顶上之后又发生剧情，再次遇到漆黑の翼，他们也被控制了，打倒他们之后来到ノルゼン。

ノルゼン

前往港口，遇到ミーシャ。对话之后，回到宿屋与キュリア对话。之后是救死扶伤的义务劳动，把各个民家的伤员治好之后得到船，前往ウォンティガの圣殿。

ウォンティガの圣殿

首先把按照机关的顺序按照顺时针的顺序走一圈，再按照逆时针的顺序走回来。下一个机关是把红色的部分转到箭头那里，按○键跳过去。第三个机关注意风向，有风的时候可以跳到更高一层。存档之后最后的机关是使用术技将火全部灭掉。见过圣兽之后解除了アニー和ユージーン仇根，回到ノルゼン。

高佳男	我对掌机非常喜欢，虽然父母不支持我买掌机但是 也经常向同学借掌机玩。
读者资料	男，16岁，黑龙江省齐齐哈尔市建华区实验中学一年12班，QQ：584082634



ノルゼン

在这里搭乘定期船，前往ベルサス港。

ベルサス

前往スージー所在的房子，发生剧情。之后改为操作アガーテ。

先到西边ガジュマ的集落，与所有在外面的ガジュマ族对话，结束之后回到ヴェイグ这一边。

前往宿屋住下，在桥的地方与クレア对话，ユージーン会赶来。之后前往スカラベ那里，剧情之后回到宿屋。翌日外出又发生剧情，看完感人的动画之后来到バビログラード。

バビログラード

前往苍の圣殿，打开入口之后进入シャオルーンの圣殿。

シャオルーンの圣殿

这里没什么难走的地方，在存档点那里的水柱可以用ヴェイグ的力量冻住。全部冻上之后就可以前进了。在里面和シャオルーン战斗，注意它的全体攻击。因为它经常浮空，攻击不好命中，必须准备足够的回复道具。战胜之后可以乘龙飞行了，这时回到キョグエン。

キョグエン

先和フランツ对话，之后跟着他来到ノルゼン。

ノルゼン

在宿屋附近与フランツ对话。他提出的问题，答案是“タロット”或者“カード”。之后前往モクラド村。

モクラド村

在这里得到了ナイラ的情报之后，前往ナイラ家。发生剧情之后来到宿屋，之后与トーマ战斗。敌人只有トーマ1人，来击就可以取胜。队伍推荐ヴェイグ、ユージーン、ティトレイ、ヒルダ4人组合。打败他之后前往ギリオーヌの圣殿。

ギリオーヌの圣殿

这里的机关让ヒルダ使用雷球打开，之后利用风扇将雷球送到目标，就可以一直前进。在最里面与另外一个ヒルダ战斗。她的咏唱速度极快，必须让前卫队员将其魔法打消。一直打下去不让她出魔法就可以胜利。出了圣殿之后，又改为操纵アガーテ。来到カレギア城，前往祭坛处。（以前与ゲオルギアス交战的地方）剧情发生之后，返回到ヴェイグ这边，前往ノルゼン。

ノルゼン

在港口与フランツ对话，前往ベルサス。

ベルサス

来到マウロ家，得到“暗号メモ”。然后乘船来到地图上标记的场所。到达目的地之后调查，与一群杂兵交战。打完之后回到マウロ家，得到“古代の地图”，调查サニイタウン的位置（西の大陆），之后去往サニイタウン。



サニイタウン

到广场之后地上出现传送点。来到アニカマル，与里面某民家的ガジュマ对话，之后来到オアシス。前往以前リフガロ所在的地方，帮助遭到バイラス袭击的ヒューマ族人，然后回到アニカマル，进入镇子之后发生剧情，将バイラス全部打倒。剧情之后再次操アガーテ。前往商店，拿到药之后，回到广场之后发生剧情。得到称号之后、回到ヴェイグ一边，前往ピピスタ。

ピピスタ

找到酋长与之会话后，离开ピピスタ来到外面，发生剧情。

再其民家之后对话，然后去焰之塔附近的圣

王秀艳　有一天，小枫送偶一台PSP2000，偶好高兴，哈哈哈，很搞笑吧。（猴子：不搞笑，我跟他买NDSL还是分期付款呢。）
读者资料　女，北京市西城区前英姿胡同，100032，mouse-800217@hotmail.com

火台寻找离家出走的2个孩子，将他们带回ピピスタ。剧情之后再次操作アガーテ，来到制铁工场，打开3个开关，，引发剧情，称号入手后会回到ヴェイグ这边，前往バビログラード港。

バビログラート港

前往升降机的地方，来到登山洞。来到以前与ドバル交战的地方，利用ユージーン的力量将岩石破坏。破坏结束之后来到バビログラード。

バビログラート

找到升降机的管理人，之后来到圣殿，发生剧情。追赶ガジュマ族人，帮助他们。之后来到ミナール。在广场上发生剧情，之后前往宿屋，再到港口，然后来到广场，与ヴェイグ交战。之后回到エトレー桥。

エトレー桥

来到桥的地方，发生剧情。与ミルハウスト的战斗是赢了的，输给他之后来到ミナール。

ミナール

之后是ヴェイグ和ティトレイ单挑，在战斗中适当地连按○键就可以取胜。之后来到ラジルダ上空。

ラジルダ上空

乘坐シャオルーン来到ラジルダ附近，发生剧情。之后ラジルダ会崩坏，不能再去那里。回到サニイタウン，从广场传送到ランドグリーズ那里，前往兽王山。

兽王山

在这里与四圣战斗。首先要集中干掉HP低的ワルトゥ与サレ，打倒他们俩之后，再将ミリッツァ打倒，最后收拾トーマ。トーマ的攻击很强，当只剩他一个之后，对其夹击就可以了。

胜利之后继续前进。在看不见道的地方，利用□键发动下雨的特技，溅起水花的地方可以通行。如果不小心走到边上，连打□键就不会掉下去。在有高台的地方利用□键发动ティトレイ的特技可以上去，在有四个移动石柱的地方，利用□键发动ユージーン的特技快速将石柱全部定住就能通过。有个房间的地上有一排6个机关，从左往右依次踩下第1－2－3个机关，然后向左边红点发射火焰就能通过。下一个房间里按□键发射雷球，将空中漂浮的东西全部击碎就能通过。后面



的房间将4个管道中出现的水球用冰块全部冻结就能通过，过了记录点之后，主角与ミルハウスト单挑战斗，胜利后来到圣兽王所在的地方，与ジルバ战斗。注意ジルバ一开始会用强力攻击，必须及时回复全员HP，不要少血。多用各种加能力的阵法。胜利后再发生剧情，在兽王山的上空出现了ユリスの领域。

ユリスの领域

最终迷宫十分长，敌人也很厉害，必须把道具和装备品准备充分。这时候在バルカ已经有新的装备品可以买了。

进入迷宫之后，最初的场所让ユージーン解决。石碑要用魔法破坏，注意石碑的颜色对应这魔法的颜色。如果错了的话，就会进入战斗。因为消耗很大，所以要好好利用中间回复的地方。把全部石碑破坏之后再向前进。下面一个机关用ヴェイグ的魔法解决，把吹出的火焰都用冰冻住然后当作垫脚往前走。进入中层之后，与6名主角的分身战斗，战斗分3次，每次有两人。一开始是假的マオ、ユージーン，然后是ティトレイ和ヒルダ，最后是ヴェイグ和アニー。打完自己的影子之后，传送到グリュンヘルデ。在杂货屋整理道具，住宿存档。最后来到下层。

来到安放“力の宝玉”和“知惠の宝玉”的2个场所，将宝玉安放到各自对应的台座上，然后就能打开前进道路上的门了。通过最后的传送点，来到最终BOSSユリス所在的地方。在记录点储存后，就是最后的战斗了。ユリス的HP高达21万，而且在战斗中会不断放出分身，只要直接攻击其本体即可。注意ユリス在HP下降到一定程度时使用的强力特技，在高难度下我方全员的HP最好保持在一半以上，魔法系的队员最好在75%以上，免得被其秒杀。这是最后的战斗，有什么好东西就不要留了，一般来说在60级左右就可以打败他。之后就是结局画面，主人公一行经历了胜利的喜悦和失去朋友的悲痛，发现世界的未来其实就在每个人自己的选择之中，一切都取决于大家的心……

焦思源	我可是买PG四年多了，还不如别人写个信就能中到PSP。
读者资料	男，18岁，新疆乌鲁木齐市奇台路93号第十中学高三1班，830000



跨越二十二年的时光，传说，再临！

操作说明

ABXY四个按键分别对应斩攻击、手里剑(分铜)攻击、跳跃和忍术四个动作，有四种配置方案，可以在option里选择。个人比较推荐C方案，即Y和B是攻击，A键跳跃，X忍术，因为这种方案能让玩家保持对跳跃的控制时随时兼顾两个攻击键，默认的Y为手里剑（分铜）A为斩攻击的设置，因为Y和A键离得比较远，按起来多少有些麻烦。

按住斩击键不放可以使用默认忍术影分身，按L+R键可以解除分身。平时按L键则是调整忍术。快速按下方向键两次，就可以使用冲刺，第二次按住不放的话就是保持冲刺动作奔跑，在空中连按方向键可以空中冲刺，前后皆可。冲刺中按斩击键可以用出冲刺斩。可惜的是空中冲刺只有一次，冲刺之后就无法调整体势。

关于跳跃，人物冲刺的时候跳会比平时跳得高一些，而落地的时候，按住上再按跳键，跳跃力还会更上一个层次，不仅是平地，踩墙跳的时候也能这样提高跳跃力。

人物的成长

人物的能力成长是通过取得特殊道具以及达到某些条件触发而实现的。关卡中会有一些宝箱和黄色衣着的敌人，通过开箱或击倒敌人回收道具就可以得到增加HP上限的黄色勾玉、增加术力上限的蓝色勾玉和调和忍术用的元素之玉。至于技能则是进行某项行为达到多少次，过关之后修得，比如丢很多次手里剑就可以学会手里剑三连发和四连发，经常跳的话跳跃力也会加强。



李嘉闵 与《PG》真是相见恨晚啊！
读者资料 男，17岁，湖北省黄石市第二中学高二（22）班，435003，QQ：84382916

全忍術組合：		
红红黄	火遁：消耗MP1	发射3发火球，射程轨迹和某关的土蜘蛛一样，可惜威力没那么高……
红黄黄	雷光：消耗MP1	落下一道闪电，威力很低，追尾性能倒是不错。
蓝蓝黄	雪华：消耗MP2	出现两个冰球护身，很实用，打boss时候还可以用来骗连击数.
红红红	业火：消耗MP3	正面出现火柱，6HIT，问题是发的时候自己不能动……
黄黄黄	雷电：消耗MP3	落雷2道，和一道没有太大区别。
蓝蓝蓝	水月：消耗MP4	4个冰球护身，消耗比雪华多，护身性能没啥长进，不过攻击性能提高了。
红蓝黄	金刚：消耗MP3	减少受到的伤害，消耗很多时间也不长。
红蓝黄白	月光：消耗MP4	恢复体力，恢复量么，不要太指望……
红红蓝	一闪：消耗MP4	攻击力提升，提升还是挺显著的，后期必备魔法之一。
蓝黄黄	疾风：消耗MP4	行动速度大幅度提升，攻击频率提高往往能迅速将boss打出硬直。
红红红白	炎灭：消耗MP5	正面出现移动火柱，业火的强化版，缺点没变。
黄黄黄白	雷蛇：消耗MP5	敌人位置出现蛇形雷电，6HIT，威力很高，耗费也高，有时还是很有用的。
红红红红	凤凰：消耗MP6	全屏飞出很多只火鸟攻击，不过耗费很高……
蓝蓝蓝蓝	水镜：消耗MP6	出现4个冰球和一个水泡护身，发动中无敌，当然，耗费也很多。
黄黄黄黄	紫电：消耗MP6	以屏幕中心为轴出现十字形旋转电击。
红红红白白白	天龙：消耗MP7	屏幕中心冒出一条龙吐火攻击。
红蓝黄白白白	森罗万象：消耗MP7	全屏幕陨石攻击，话说为啥不是一代的鬼哭狼嚎呢（笑）。

全技能列表

分身：按住A键分身，分身可以停在空中，打某些boss时候十分有效。升级后变成2体分身。

地铲：按下+跳跃键滑铲，有一定攻击力不过主要作用还是通过狭窄地形。

跳跃：跳跃力增高，最高LV4，不过最后一段太难升了……到底要跳多少下……

刀连斩、镰连斩：连续斩，第三下会跳起到空中，可以接续冲刺啊踩人啊下刺斩什么的。

兜割、回转切：空中下+斩击键，攻击判定不大，威力尚可，经常接在连续斩后面用。

手里剑弹反：斩攻击能将对方的手里剑砍飞，不过并不是从哪来的回哪去，用途有限。

天蹬：空中离敌人近的时候按下跳跃键，可以踩敌人二段跳，不过被踩的敌人并不会死掉。许多箱子都要靠这个技能才能够到。

贯通手里剑：影专用，手里剑能够穿过敌人。

诱惑：千寻专用，用法是按上+忍术键，作用是所有杂兵发愣数秒，这个定住地上的还好说，抛媚眼能把敌人石化在空中么。

术消费减半：很好用的技能，术力消耗减半的话很多术都可以放开使用了。

不包括在技能格里的：影的手里剑可以升级到四连射，千寻的片铜射程能提升三次。

在关卡中得到各色元素之玉就可以在地图画面进行术合成。合成需要用触笔将珠子拖下来放入下面的格子中，三个元素构成的忍术需把特定颜色的珠子摆成三角形，四个元素的魔法则要摆成菱形。天龙和森罗万象需要六个格子，摆法是摆成三层的大三角。组合时要先保证自己想要的忍术，然后再尽量组合其他的忍术，一般比较常用的忍术有疾风、一闪和雪华等。



Hard难度全关卡boss战挑战心得

序章 捕われの姬:雪之介

攻击方式：突刺、升龙剑、斩击

打法：略有难度的boss，难度在于行动的不规律和出招的速度很快，如果贸然进攻的话经常会刚刚砍完他就被反击。建议在boss附近移动，骗其出升龙剑再行攻击，或者等boss出突刺时利用冲刺斩击擦身而过，总之就是保持身后作业。半血之前，boss的攻击时间比较有规律，可以近身砍他，估计他快要攻击了就冲到他身后，等他挥剑完后继续攻击。好在boss体力不多，即使略有失误也无大碍。

胎动追影の森:妖朱坊

攻击方式:吐火,冲刺,巨大化吐火,跳跃火球

打法：很简单的家伙，行动规律明显，在版面靠边后脑勺隆起的时候便要使用吐火攻击，但射程很短，背后也是完全无防备状态，无论怎么欺负都可以。头顶冲撞一般重复数次，如果它的位置位于版面中央，可以使用冲刺斩攻击(擦身而过冲到身后)或者在背后砍它出硬直。HP减少到一定程度后它会使用巨大化喷火攻击，威力很大，缩小时火柱高度也会下降，在火柱底下的话需要蹲下滑铲。其实看它有使用迹象的时候可以跳到和它同一个方向的高台顶端，巨大化吐火后它会有长时间硬直，正好跳下来砍之。跳跃吐火一般是在挨了砍之后出招，与其说是攻击不如说是为了跑路，不乱跳基本不会中。



火轮暗夜の舞:小梅

攻击方式：丢炸弹、踢腿、垒炸弹

打法：丢炸弹分为从版边跑出来丢和从背景竹子中跳出来丢两种，炸弹都是先丢到空中再落地，空当明显。版边丢时候可以用冲刺斩攻击，如果一会不管她的话她还会垒炸弹玩（此时近身攻击会被伤血）。跳起来丢则可以在她高高跳起尚未丢出炸弹时候先在空中斩中她，这样她会取消丢炸弹动作而且垂直摔在地上（空中还可以追击几刀），大硬直。她每次被主角暴打之后都会怒，然后使用踢腿攻击，出招很快，所以不要贪刀，适当砍几下就可以闪开。题外话，后面等跳跃级别升高之后，主角能跳得比她丢出的炸弹还高……

飞翔万の式神:枫

攻击方式：纸鹤方砖、纸鹤轮、纸鹤飞舞、纸鹤护体冲撞、直射纸鹤、体术（汗）

打法：本体多数时间会高高的飘在天上，身边围绕纸鹤，纸鹤当中有一只红颜色的，命中那只便会让所有白色纸鹤暂时消失，boss会把红纸鹤叫回身边重新召集，需要注意的是红色那只是砍不掉的，就算砍中，它飞回boss身边的时候仍有判定。 Boss的主要攻击方式是把纸鹤变成方形在地面上弹来弹去或者变成圆形在下屏下部来回滚动，只要站在高台上就完全没有威胁（=_=|||），纸鹤飞舞是让纸鹤随机从屏幕两侧飞出，只要先暂停砍她，呆在屏幕正中用刀斩掉飞来的纸鹤即可。不一会红色那只就会飞来，砍一刀就破掉了纸鹤阵。如果觉得麻烦的话可以使用忍术雪华护体。几轮攻击后boss会以纸鹤护体做U字回旋在屏幕下方撞来撞去，跳跃即可。平时从高台上起跳用空中冲刺斩或者忍术、手里剑攻击皆可，分身可以提高效率。削减一定HP她会从空中跌下，之后会瞄准主角放出直线一串纸鹤，重复数次，然后冲过去对准主角就踹，攻击时不忘回避就好。

陈健 惊天发现！边角栏的某编竟然是LOLI控！
读者资料 男，18岁，广东省湛江市赤坎区新江三横巷迎宾馆宿舍3栋，524000

黄昏奈落の谷:风雷魔神

攻击方式：雷光、风刃、落石、干扰行动的风

打法：左风右雷两块傻石头，各有一条HP，变成灰色石像的时候是无敌状态，可以先去打另一只或静待它复原。建议先剿右边干扰行动的吹风机（笑）。雷石像的攻击方式是招数条雷线，然后按雷线的轨迹放出数段雷光。一开始出现的雷线没判定的，别被吓唬就好。风的那只攻击方式则是放出到处乱飞的月牙形风刃，风刃对准主角后会直射过来，密度过大的时候可以先闪一闪。有时石像会跳起压地，之后空中就会掉下落石，范围不小而且有时没有空当，不过下落很慢，大可以直接冲刺出范围。顺便这两个boss就算从脚底下走过去也不会碰到，只是石像嘛……



严窟妖气の障壁:彩女

攻击方式：用雷球变出两道水平的雷光扫描、用雷球投掷墙壁、雷球带电进行追尾攻击（HP减少时）

打法：攻击力挺高的，虽然很好躲但是被碰到就很疼。雷光扫描在初期是两道雷光往一个方向扫，而且是匀速的，躲到另一侧就好了。Boss会在屏幕中间飘来飘去，飞过来就刀子链子伺候之。雷球砸墙有两种，不闪光的话判定只是一个点，闪光的话是一段长度的墙全部有判定，不过这家伙丢雷球时候会跑到目标墙的对面靠近另外一堵墙，所以每次她放完雷球射线扫描主角都可以直接空中冲刺到对面墙上（顺便还能蹭一刀），这样如果她放雷球的话就可以结结实实地砍她五六刀。HP减少之后雷球的射线多出一左一右的版本，好像没什么本质区别……麻烦的只是追尾的雷球，所以觉得躲起来不方便的话就直接回到版面底端专心躲雷球就是了。HP减少一定程度，boss放出射线后会有两粒电球追踪主角，待两粒电球都追到主角附近，设法移动到其他地方（比如对面墙上）就好了。



袭来忍の里:土蜘蛛

攻击方式：毒雾、三向火焰弹三连射、脚攻击、烧线

打法：攻击力很高，千寻的HP会被四下见底，不过依旧很脑残。难道一定要用攻击力来体现难度么……开战后画面底端会变成一片火海，战斗就在三条蜘蛛丝上进行。BOSS的行动还是比较有规律的，有时会吐出一团绿色的毒雾，飘动速度很缓慢。多数时候是以吐火、脚攻击、烧丝线三种为主。吐火的速度很快，攻击力也很高，不过三颗火弹之间的空当很大，基本上打不中。顺带一提，蜘蛛吐火的时候身体是不动的，而且身体本身没判定（判定从嘴开始），所以如果它正好停在丝线附近大可以过去贴身



杨政	支持口袋系列和高战系列的玩家可与我联系。
读者资料	男，14岁，陕西省西安市新城区康乐路十街七号楼，710043

砍个痛快。吐火之后是脚攻击，判定范围挺大，速度也很快，大致每次都是三下，三下之后boss就会发愣片刻然后跑到版边。发愣时可以尽情进攻。跑到版边后，boss就烧掉其中一条丝线然后再织一条，如果主角正好吊在那条线上就会受伤，不过我们有大把的反应时间，一般都不会中的。

魔城复活の三星：三姐妹

攻击方式：

三人皆在时：合力三角攻击、纸鹤飞舞攻击+爆弹投掷+射线扫射

三角攻击是以三人为顶点出现一个三角旋转，威力很大，不过破绽更大，完全可以利用他均衡削减boss血嘛……而且打破之后三人都会大硬直。

其余时候，小梅会骑在纸鹤上投掷炸弹，类似自己版边丢炸弹；枫会在空中盘旋，使用纸鹤飞舞攻击，只是这次纸鹤无法打掉；彩女会让电球在下方垂直扫射。枫是阵法的关键，不过她很容易被打落，推荐先集中攻击她。

小梅

只剩两人时：站在中层台子上向下丢砸到地上会反弹的炸弹（爆，你是大金刚吗）

只剩自己时：骑乘纸鹤在版面上方绕圈飞，伺机丢出爆弹。

枫

只剩两人时：自己在空中悬浮，版面两侧出现一列纸鹤匀速水平移动，空当不是很大。

只剩自己时：用一串纸鹤追尾主角，一次打空后再次锁定主角追尾。自己会到处跑，受到主角攻击会用体术反击。

彩女

只剩两人时：自己悬浮在版面右上，用两道同一高度的光线上下扫描，范围是屏幕中上段。屏正中有大概三到四身位的空当。

只剩自己时：用一蓝一黄两颗电球追踪主角，追踪速度挺快的。

打法：某些攻击方式挺难躲的，所以打翻的顺序要讨论一下。彩女和枫的单人攻击方式都属于追尾系，挺难躲的，所以建议将小梅放到最后一个，而相对于彩女的仅限版面上侧不完全光束扫射，显然是枫的小间隔纸鹤比较讨厌，所以最好是先打倒枫，也就是按枫——彩女——小梅的顺序来打。小梅+彩女的攻击方式破绽很大，版面左下完全没危险，版面右下也只有蹦蹦跳跳的炸弹，可以先用一闪或影分身等辅助，迅速打倒枫，然后将彩女和小梅的血都削到比较少再砍翻彩女。当然这只是个思路，具体怎么打大家可以按自己的爱好自由编排。

天守夜美の最中：鬼脸

攻击方式：猥琐大叔脸，吐红球撞墙爆出火柱；面具脸，旋转吐槽（射线）攻击；黄脸，直线雷球；鬼脸，一串追踪光球攻击。HP减少后boss变成红色，所有攻击威力强化，大叔脸的吐红球量增高，面具脸会一边发射旋转射线本体一边移动，黄脸直线雷球变为纵横两条，鬼脸光球追迹速度变快。

打法：攻击力挺口胡的，而且HP相当的多，血少变成红色后变本加厉，建议将法力留到后面，用一闪或者影分身速战速决。Boss的火弹攻击撞墙会爆出火柱，如果是撞到侧面墙就是横向火柱，撞到底墙就是纵向火柱。连红球带boss本体都没有攻击判定，一般来说我们也不怎么会被纵向火柱打中，所以只要注意回避横向火柱即可。飞镖和分铜可以朝下攻击，所以我们可以挂在天花板上朝下捣boss的脸。旋转射线的威力很高，但是射线旋转的速度并不快，其实是很好的攻击机会，但切忌贪刀。雷球也只是一直线，而且预警时间挺长的，就是后期变成纵横两条之后比较烦人，建议专心躲避或准备好一闪魔法迅速将之打到换脸。鬼脸追踪光球基本打不中人，完全是送给大家攻击机会。

奈落 决死の脱出和狂炎 双っの剑这两章没有boss。

决着死斗の结末：雪之介

攻击方式：大致上和第一关一样，只是增加了两种攻击方式：HP减少到一定程度后发出飞镖，半



张旭	《PG》快要百期了，提前祝贺，希望在百期时能看到小编们的合照，不知小编们能否露脸？
读者资料	男，15岁，北京市朝阳区双龙南里210楼，100021

秒后分成数发高速追尾而去；HP减少到一定程度后冰剑四连斩。

打法：boss还是原来的boss，不过主角已经是今非昔比，如果小心作战的话难度其实低于第一关。和第一关一样，对距离的把握是boss战的要点，不过今次我们没必要骗他发升龙剑，千寻分铜的攻击范围已经足够在他站着发愣的时候攻击他，看到他移动再行回避即可（可以用冲刺斩也可以跳开）。如果能够在他跳在空中的时候用分铜击中他，就可以造成多段hit，往往连打按键能插他好几下。或者是将他堵在角落里连斩，斩到第三段的时候主角会跳起，往往能正好避过他的还击，然后再用下刺追击即可。平时在远处攻击时候注意不能贪刀，听到他念冲刺斩的台词马上起跳回避。Boss飞镖攻击的范围和速度都很优秀，听到他念台词后，要稍微停一下，然后做大幅度移位动作（比如高高跳起再冲刺）。冰剑四连斩如果距离把握得好的话根本不会中……boss攻击力很高，建议使用疾风或者一闪忍术辅助攻击。

终焉影之传说：妖四郎

妖四郎人形态

攻击方式：四重分身冲撞、空中召唤剑下落、左右横移丢下斜方向剑、高速冲刺

打法：攻击妖四郎的身体并不会直接对其造成伤害，要将妖四郎打到硬直，画面正中的祭坛便会失去保护，此时攻击祭坛便可大幅度削减boss的HP。妖四郎在分身冲撞时可击打撞过来的幻影，有一定概率能将其击落，此时全力攻击祭坛即可。攻击时候推荐用连续斩，挑空之后直接用下落斩接续（好岩男的combo）。空中召唤剑每次出现四组，分别是两次垂直下落和两次分批锁定攻击。剑落下来的时候用刀砍中便能将剑打飞，再次砍中乱飞的剑就可以将之击回妖四郎身上，若能在妖四郎把四组剑发射完毕之前将三把剑击回，便可将他击落得到攻击祭坛的机会。接下来妖四郎会高速左右横移三次，每次都丢下固定间距，斜方向插下的剑，只要站在任何一把剑正下方就不会中招，然后他会高速冲刺过来并在空中丢一把追尾剑，冲刺带攻击判定，不过若能在他冲过来的时候打中他，便可中断其攻击，将其打出硬直。

妖四郎魔灵态

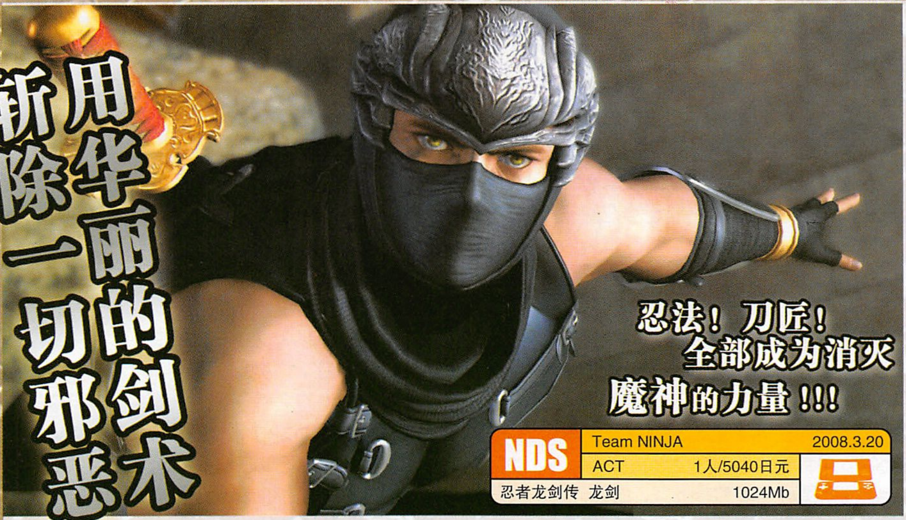
攻击方式：拳击、指尖斜射电球、握拳垂直滴落毒液、巨大光束炮。



打法：总BOSS，攻击方式单调，只是HP比较多而已。屏幕最下方是怨灵群，碰了会受伤。靠近最下方的地方会有一些鬼火徘徊。拳击就是握拳从屏幕侧面打过来然后持续片刻，不过左边的拳头打不到右边去，所以看它收手就跳到另一边去好了；指尖斜射电球是先单发几发，停顿后呈散射状散射一波，射速很慢，很好躲；毒液是垂直滴落的，比第三关小梅的丢炸弹还好躲，不过威力非常高，不要太大意。战斗开始后即可跳到上方攻击肋骨，BOSS只会有一搭没一搭的攻击，基本没有难度，半血后肋骨大破，boss会伸手将心脏抓走，上下移动就可以找到抓心脏的手，攻击两次之后它就会把心脏放回胸腔，此时猛攻即可，不过心脏在胸腔里时，BOSS可能会用两只手同时进行攻击，要当心。看到BOSS口中积蓄白光时要躲到画面边上，否则会被巨大光束炮洗礼，威力怎样我没试过，因为准备时间太长，要被打到其实也蛮不容易的……



用华丽的剑术 斩除一切邪恶



游戏中的操作提示

1）点击远处的地点进行移动。
2）用笔在敌人身上划动发动斩击。
3）迅速从下向上划动，就是自划动之处跳起。
4）点击远处的敌人，就是手里剑攻击。
5）按下任意键即是格挡。
6）碰触龙之石像，就可以回复体力和气力，还可以在这里存储游戏进度。用手里剑射击靶子可以打出蓝色光球，吸收就可以回复HP。
7）触笔以上+下的次序划动能使出是跳斩，又名“空蝉”。
8）画面上的青色长条就是体力，灰色部分会在战斗结束后逐渐恢复，不过黑色部分（空槽）是恢复不能的。
9）在防御中点击屏幕就是回避动作，此技被称为“里风”。
10）连续从下向上划动就可以登上绝壁，此技为“连续飞鸟返”。
11）在跳跃中横向划动触笔，就是奥义“飞燕”。
12）打倒敌人可以出现颜色各异的光球，黄色的是金钱点数，青色的则可以恢复体力。
13）接近村里的人之后点击，就可以进行对话。
14）面向敌人划出下下上的指令，能使出奥义饭纲落。
15）点选HP槽旁边的忍术标志便可发动忍术，快速用触笔在轮廓里写出印文就可以完成结印。
16）吸收红色光球可以回复放忍术必须的气力。
17）按下开始键或者选择键就可以打开菜单，确认现在的装备品。
18）被敌人抓住时，应连续划动触笔以迅速摆脱敌人。
19）吟唱忍法的时候点击印文外圈的标志便可以切换忍法。
20）在主角身上反复划动，便可以发动一次攻击复数敌人的奥义“绝技”，用绝技打倒敌人，可以得到比平时更多的光球。

开篇剧情

在遥远的过去，是人族与龙神和平共存的时代。忽然，一条黑龙出现了，充满了邪恶力量的巨大黑龙，瞬间就将世界沉入了漆黑的黑暗中。被黑龙封印力量的龙神们，将自己的牙与力量授予人族，托付了最后的希望。用龙神之牙削就的刀，被称为“龙剑”。得到了龙剑的人族们经过苦战，终于打倒了黑龙。时间流转，龙神逐渐灭绝了，但那把寄宿着龙神之力的龙剑和打倒黑龙一族的末裔，却至今流转传承。

墓地，一位老人正在坟墓前驻足。

老人：“唉，我来看你了。吴叶呦，记得吗？我是村正啊，村正伯。”

老人：“又想起了小时候的时候啊，你和龙一起……吴叶，最近想起很多过去的事啊。龙今天出去修行了，他已经是个大小伙子了，吴

谷子为　转眼《掌机迷》就要100期了，时间过得真快，现在的我比起游戏更喜欢看杂志。
读者资料　男，23岁，北京市东城区宅内大街长光西巷，100009，E-mail：ngage008@yahoo.com.cn

叶呦……”

镜头转到深山中，一男一女两位忍者正在进行修行。

龙：“红叶，集中！”

红叶：“是！”

经过一场短暂的战斗，二人收起了武器进行休息。

第一章：忍之森

春日的山中，修行忍道的两位忍者。还有，静静接近的邪恶之影。

修行结束后，隼龙先行回返村中，红叶则在山中采撷野花，忽然间，她感到了不寻常的气息，急忙赶回村中，路上却遭到了谜之忍者的袭击。红叶一路摆脱谜之忍者的纠缠，向村中赶去。临近村口，红叶受到了大量敌人的围攻，打倒这些敌人后，她却感觉到了诡异的气息。

红叶：“这个邪恶的气息……来了！”

BOSS战：红龙

此战是必定会输的一战，不过玩家还是可以提前熟悉一下操作。Boss的攻击方式主要有吐火，远隔冲撞（龙车？）和近身撕咬几种，吐火威力极高，其他攻击也是即使防御依然削减HP。此战宜保持游走，被接近时候利用回避动作跳开。Boss吐火范围有限，可在它吐火范围外（或者背后）进行攻击。



红龙轻易地将红叶打倒在地，她这才醒悟到，原来面前的怪物是传说中的魔神。朦胧中，她看到一个老太婆在怪物的陪同下来到了身前。

老太婆：“喔呵呵呵，把她带走，要好生看管，呵呵……”

TIPS：跳跃能够跃起两段，被敌人包围时赶紧跳得高高的放空蝉是个好方法。有时移动时候看不清前方状况，可以将触笔保持远方，手放在按键上随时防御，走一段防一下。除了操作说明介绍的动作之外，在主角身上迅速上下划动还可以蓄力，蓄力开始后直接放是凌空横斩，带自动锁敌效果，蓄力到脚下出现气场再松手则是原地旋转，向四方放出风刃，如果继续蓄力则进入第三段，脚下气场变红，解放后会放出大量红色风刃攻击。使用蓄力攻击“绝技”击倒敌人，可以得到比平时更多的光球。顺便，如果你到了一个场景里，听到背景有奇怪的声音，那么你不妨对着mic吹气，或者攻击画面内可疑的物体，有可能赶出隐藏的怪物，将它击杀便有可能得到编号木札，通关后可以观看游戏中的事件回放和附加信息。绝技和隐藏敌人的信息会在今后的游戏中告诉玩家，不过早点知道也好。

第二章：隼之里

隼一族的隐秘村庄。在黑龙丸事件后逐渐复苏的村庄，又受到了新危机的威胁……

黑龙丸事件。让世界沉入黑暗的黑色魔龙，以其骨削成的魔刀——黑龙丸。寄宿着黑龙邪恶灵魂的这把魔刀有着强大的魔力，为了让这魔力不为祸人间，黑龙丸被龙之一族慎重地封印起来。但是，被强大魔力所引诱迷惑的邪恶的人们将黑龙丸夺走，使得世界再次被黑暗所笼罩。

龙之一族的末裔，隼族的年轻忍者隼龙，拿起祖传的“龙剑”独自向邪恶势力发起挑战。通过壮烈的战斗，隼龙终于挫败了邪恶的阴谋——半年前的这个事件，被称为“黑龙丸事件”。

隼龙回到了村庄，不见红叶跟上来，却被一些谜之敌人包围。

龙：“你们是，地蜘蛛！知道这里是隼一族的地盘还要来找事，真是不知死的鬼！”

打败了几拨敌人之后，隼龙得知村子遇袭，村正伯被敌人包围在墓地，于是匆匆赶去救援。打

邱智申 最近开始听日本轻摇滚了，我还是最喜欢轻摇滚，也擅长音乐创作哦！想听的加我。
读者资料 男，17岁，广东省英德市第一中学高三（17）班，513000，QQ：158339178



倒墓地的敌人，解救了村正的危机后，村正给了隼龙第一个忍术——火炎龙之术的卷轴。火龙术的效果是制造一颗火球，可以在一定时间内用笔拖动火球攻击敌人。

使用火龙术烧开拦路的蛛丝，隼龙一路杀进了和屋当中。打倒了屋中的敌人之后，隼龙捡起了掉落的物品“御婆的秘书”，上面写着“要夺取龙之勾玉”的字样。龙之勾玉是寄宿着龙神之魂的小勾玉，若与龙剑一体，便可引出龙剑真正的力量，其名“真龙剑”。勾玉从很久以前就一直为龙一族的龙之巫女守护，传承至今，是龙一族的至宝之一。地蜘蛛的御婆为什么会对龙之勾玉感兴趣呢？龙感到十分不解。

前进的途中，隼龙遇到了源次郎老人和少女樱，从他们口中得知村里的少年山治向山上的城寨去了，隼龙赶忙追了上去，在城门发现了受伤的山治，他告诉隼龙一个坏消息——红叶落入了敌人的手中。克服了重重机关和伏兵的阻挠，龙杀入了城中，却被打败红叶的红龙拦住了去路。

boss战：红龙

红龙的攻击方式仍然是远程冲撞、近身撕咬、翼斩和吐火，隔一会便会飞起来滑翔到别处。不过，boss的攻击威力比起红叶战时候小了很多，我们也不用特意去躲了，平时可以防御或者丢丢飞镖，格开红龙近身攻击后绕到它侧面猛砍（也就是猛划……）即可，吐火和飞起都是很好的攻击机会，可以跳起使用空蝉攻击。这个boss威胁最大的攻击是撕咬，会猛地把隼龙咬在嘴里，此时应尽量迅速脱出，否则会损失不少HP。火龙术也可以对boss造成巨大损伤（呃，明明自己是火龙居然还怕火龙术）。

红龙很快倒在了隼龙的刀下，但红叶显然并没有在附近，懊丧的龙只好翻回头回村打探红叶的下落。

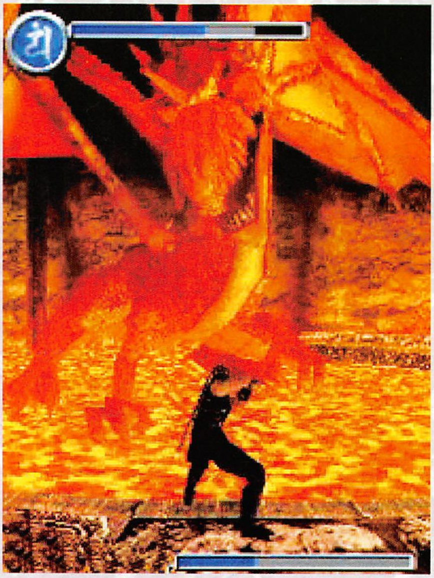
TIPS：本关自和屋开始出现了新的红色铠甲兵敌人，这种敌人的耐久和攻击力都稍微高一点，不过攻击频率并不很高。战斗中，最好以能够远程攻击的敌人作为第一攻击目标，平时善用紧急回避进行移动，敌人多时，可利用空蝉、飞燕等技脱出包围。隼龙的奥义饭纲落虽然有些难发，不过威力巨大，无敌时间也很长，所以最好能掌握出招方法。路上的落石地区纠缠无益，快快通过为好，但记得在进门之前杀死岗楼上的弓手以完成全斩。

第三章 僧院的幻影

被囚禁的红叶。龙追踪着她的去向，进入了忍之森。

隼龙赶到了忍之森，却只见到红叶被捕时丢下的花束，不禁悔恨万分，但还来不及伤感，他就被土蜘蛛众包围了。打败伏兵后隼龙赶回了村中，刚进村就接到了源次郎的急报，得知土蜘蛛侵入了鸟居深处的石环并用大石头堵住了入口，源次郎还建议隼龙去找村正伯商量对策。隼龙在桥上找到了村正伯，却发现他睡着了（=_= 好大条的神经），只好强行叫醒他。村正伯给了隼龙能够打破石头的雷光之术。

龙赶往鸟居，途径墓地时不禁想起了埋葬在这里的吴叶，她是在黑龙丸事件里殒命的龙之巫女。想起以前的憾事，隼龙更坚定了救助红



杨文博　想知道编辑部里谁最腐来谁最宅……
读者资料　男，17岁，吉林省白城市第一中学主校高二一班，137000，460566568

叶的决心。

跃下鸟居尽头的石环，隼龙赫然发现自己被传送到本来应该已是一片瓦砾的维格鲁僧院，还没来得及愣神，便有新种敌人袭来。解决了把门的杂鱼后，隼龙杀入寺院，却发现礼拜堂大门紧闭，只好取道二层，在行进的途中，他发现了墙壁上描绘传说中统治大地的古代魔神“重鬼卿”的绘画。在僧院二层破解机关（在珠子呈蓝色时候射击）后，礼拜堂的大门打开了，在里面迎接隼龙的是大量的敌人和本关boss，巨大的两爪独眼巨人。

Boss战：无腿独眼巨人

Boss战之前有大量的杂鱼。老实说，boss难度其实不高，所以忍不住的话把忍术喂给前面的大灰狼也行……boss的主要攻击方式有双拳砸地，天上掉落石、直线喷冰、前方连续拳击几种，前两种只要走路或者翻滚两下就能躲开了，后者只有隼龙接近它时候才会用，不过范围和攻击速度都比较有限，跑出攻击范围即可，反正boss没腿追不上。几波攻击之后boss会以一条腿支地一条腿高高抬起的怪异步伐走过来，走到隼龙附近便会一个前空翻朝他砸下，被砸中是很疼的,看到它有出招先兆（前空翻）就回避数次吧。Boss的弱点在眼睛，远处丢手里剑只是慢了些，近身砍的话记得不要贪刀，尤其是连续拳打空之后转砸地落石的动作比较不明显，注意甄别。攻击眼睛一定次数后boss会倒地，此时可以过去猛砍。

打败独眼巨人后，灯火辉煌的僧院转眼就变回了废墟，隼龙捡起大厅中央掉落的绿色辉石，背后的龙剑瞬时产生反应，放出了耀目的光。这时，龙背后破败祭坛的空中浮现出一个神秘的女性状魔物，它自称依修塔罗斯，是古代统治魔界的重鬼卿，而且它果然一眼就认出了隼龙背后的龙剑。“你还记得这个地方吗？”正当隼龙凝神准备接战时，它却丢下这样一句话和“日后还会相见”的保证，悄然隐去。

TIPS：得到雷光之术后记得打开菜单进行装备。村正伯会在桥上支援隼龙，只要付出一定金钱点数，就可以得到各种辅助道具（爆，还是卖啊）。开始可供购买的选项有增强龙剑性能的龙剑锻炼、提高HP的九字神珠和忍法 鬼火之术。本关新出现的敌人有鬼眼、剥皮狗子和大灰狼（以上皆为代号，凑合看吧）三种。剥皮狗子和土蜘蛛杂鱼一样，鬼眼和大灰狼却都很烦。前者的眼睛闭上时候无法伤害到它，而且它发射的光球伤害和追尾性能都相当高，还会把主角从空中打落；后者的攻击频率快，威力大，还会抓住主角撕咬，不挣脱的话下血很快，都要小心应付。屋里的机关，如果打错了就会有敌兵出现，可以利用这类机关和通道里的蝙蝠来刷取金钱点数，虽然很无聊……



第四章 庄严的神殿

僧院的幻影与谜之石，还有太古时代重鬼卿依修塔罗斯……一个巨大的阴谋正在缓慢而确实地进行着。

某处,土蜘蛛众正在进行一个神秘的仪式。没有取回勾玉的土蜘蛛众被御婆当众处死，御婆念罢咒文之后，一把扯下了被绑在厅中的红叶的面罩，并且揭破了红叶的身份：原来红叶本来是龙之巫女而不是忍者。面对着御婆的逼问，红叶坚守着龙之勾玉的秘密……

依修塔罗斯走后，祭坛上出现了新的道路，通过入口，隼龙被传送到了一个诡异的空间中，四处探查之后，隼龙走入了一个光圈，发现自己被传送回了村子里，看来那个奇怪空间就是联结各个奇异空间的中继点了。

在村中，隼龙找到了村正伯，从村正伯那里得知，这颗奇怪的珠子原来叫做黑龙石。古书上记载，被称为黑龙石的这个珠子，是龙之一族打倒的黑龙的强大魔力结晶化的形态。持有黑龙石的人将会被赋予邪恶的力量，而且，如果收集了全部八片邪恶的碎片，便会唤来巨大的灾难，使世界陷入黑暗和混乱。

村正伯告诉隼龙，黑龙石有互相吸引的特性,如果有黑龙石在附近的话，可以通过黑龙魔力的共鸣来开拓新的道路。龙依言回到了奇怪的中继点空间，果然，黑龙石发出了耀眼的光，一条通往地下神殿的道路打开了。



神殿里到处都是针刺陷阱和恶心的虫子，隼龙一路斩杀，终于来到了一扇门前，却发现无法打开门，只好另寻他路。经过一番探索之后，他终于发现了开门的机关——用火炎术点燃某处的熄灭火炬。点亮两个火炬之后，原来紧闭的大门打开了，迎接隼龙是镇守神殿的boss——龙骨鬼（我知道不是月风魔传，总之就是代号，代号）。

Boss战：龙骨鬼

Boss战的场地是一个长长的回廊，boss会呆在回廊的两端，其攻击方式比较单一，就是或横或纵喷出一束激光，激光扫过的地方会发生爆发，无论是哪种，都只需要一次紧急回避或者直接跑开即可。冲到boss身前的话，boss有可能会使用长长的爪子抓挠，所以正确的打法是冲到boss屁股后面，这个位置基本上是安全的，可以放心地猛砍屁股和腿，唯一需要注意的是boss被砍一段时间后就会旋回转身，飞到回廊另一端，旋回时爪子是带判定的，注意不要被蹭倒。砍boss腿到一定程度，boss就会把头垂下，此时猛砍脑袋可以造成很大的伤害。如果前一关购入了鬼火术的话这时一样可以用出来辅助攻击。

经过短暂的战斗之后，外强中干的龙骨鬼轰然倒下，隼龙得到了封印的黑龙石。

TIPS：本章出现了新敌人绿色虫子和雷光眼珠，前者是很讨厌的敌人，经常成群结队出现，虽然攻击频率不高，但经常使用带有纠缠效果的飞扑，被纠缠的话赶紧挣脱，掉血很多的……建议使用二段跳后的空蝉，如果升级过剑的话，最多两下就可以灭掉一批，保持在空中也避免了被抓到脸。雷光眼珠类似僧院的鬼眼，攻击方式是瞄准隼龙所在位置召唤一道雷击，虽然准备时间不短，但威力相当高而且会造成硬直。它通常都和剥皮狗子一起出现，在主人公猛砍狗子或者周旋时放雷暗算，要记得随时观察脚下，有雷光的迹象就回避。针刺地形伤血相当多，尤其是有敌人的时候，很容易打着打着不知不觉的到了针刺范围内，要注意。有某个三面针刺的大厅，敌人是剥皮狗子和雷光眼珠，对自己反应和手不够自信的话推荐站在上方出口附近周旋，没有太多刺的烦恼，也可以将敌人引来分批击杀，避免被围攻。

第五章 传说的魔神

黑龙石。龙被这谜之石所引导着前进，等待着他的究竟会是什么呢?

回到村中的隼龙将黑龙石交给村正伯，却被告知黑龙石被封印了，需要一段时间解封。隼龙正在和村正伯研究解封方法，村里的孩子はなまる忽然急急忙忙地跑来告急，原来地蜘蛛的忍者绑架了村里的少女樱，放はなまる带信给隼龙，叫他带着龙剑去忍之森，虽然明知是圈套，但为了村人的安全也为了打听红叶的下落，隼龙还是毅然赴约。

一路追赶到忍之森的广场，龙终于发现了被劫持的樱，正当两难之际，一支箭飞来射倒了看守，樱得以趁机逃脱，没有了后顾之忧的隼龙立刻大展身手与伏兵展开激斗。打倒伏兵后，隼龙走出广场，发现帮忙的是少年山治，他将自己的弓箭赠予隼龙，鼓励他救出红叶。回到村中，村正伯将解封的黑龙石——强者的黑龙石交给了隼龙。循着这颗黑龙石的指引，隼龙来到了似曾相识的地下墓地。

地下墓地中意外的没有多少机关，不过敌人无论是从质量还是数量上都有显著提高，隼龙一路斩杀木乃伊、猫女和虫子，穿过两道铁门，终于来到了boss的大门前。这次隼龙的对手是巨大的深渊魔人。

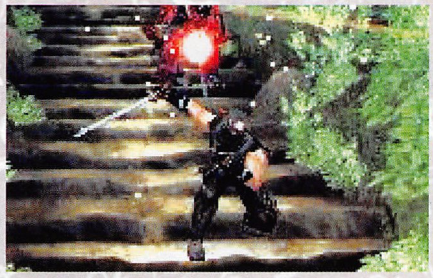
Boss战：深渊魔人

费永欢 PSP被兄弟抢去，NDS被姐姐霸占，我终于成了无机一族……
读者资料 男，20岁，上海市宝山区同济支路199号，200094，QQ：373918863

Boss难度比前机关更加的……低。这个boss站在屏幕中央的坑里，只露出上半身，其攻击方式是双手拍巴掌、连续拳击、挥舞手臂攻击，有时还会以手护头，此时隼龙的射击攻击无效。虽然攻击方式五花八门，不过它所有的攻击都能够用里风来回避，甚至除了双手拍巴掌之外，其他攻击都不用特意抓时机，只要按住按键不放猛点触摸屏就可以躲过，隼龙所站的台子也是环形的，可以一直滚而不用担心滚到角落。开战后应先射击boss面部，射击到一定程度后，它就会一头趴在台子上，猛砍之。也可以用雷光等忍术直接猛砸它的脸，就能对其造成相当大的伤害。

几个来回过后，深渊巨人就暴露了它样子货的本质，隼龙很快就收拾掉了这个家伙，顺利得到另一颗被封印的黑龙石打道回府。

TIPS：此关的新敌人是土蜘蛛妖术忍、猫女和木乃伊斧子兵、木乃伊弓箭手。妖术忍在与劫持樱的土蜘蛛战斗时登场，这种敌人会瞬间移动躲避隼龙的攻击，离得远的时候会放出雷光（类似雷光眼珠），离近时也会使用手里剑近身攻击。猫女的行动速度很快，其特技是扑上来直接利爪绕颈，没有纠缠效果而是直接削减HP，对策是不断地使用斩击或者避在空中，保持它扑空或者扑到刀刃上。木乃伊弓箭手比较结实，弓箭的威力大得吓人，而且有些弓箭手会连续射出两支箭，防了第一支就会被第二支正中；木乃伊斧手的斧攻击虽然很慢，但范围很大，离隼龙近时还会一把扑过来压住龙撕咬（纠缠技），伤血很多，对付这两种敌兵要看清其行动（很慢的），伺机回避。此关开始杂兵战难度提高，战时应有目的进行冗余划动积攒绝技，尤其是敌人一波攻击刚完时，最好开始蓄力。木乃伊敌兵的速度都很慢，将之诱骗到一起然后自己躲远蓄力用风刃斩攻击，既安全又可以得到更多的钱，值得一试（只是总用绝技太杀屏……）。顺便，进入墓地之前可以从中继点进入地狱界，打败大批敌人后会得到一枚木札，顺路去试试自己实力顺便赚钱吧。今后每打过一关，都可以通过原来关卡的入口进入地狱界，打败敌人后收取木札，敌人的数量很多，建议装备灵命之术回复体力。



第六章　宿敌

在维格鲁之地苏醒的魔神们，黑龙石的魔力能够做到这样的程度……然后，龙再一次听到了那个让他难忘的声音。

村正伯解开了黑龙石的封印，将深眼的黑龙石交给了隼龙，隼龙通过这颗黑龙石的指引从中继点来到了球戏场。

刚刚进入球戏场，龙就听到耳边传来的低沉的咆哮，似乎在喊着“还给我！”。循着声音，隼龙向深处杀去，越是往里，耳边的声音就越清晰，这声音咆哮着要隼龙将魔剑黑龙丸交出来。破解了一个风车机关之后，隼龙杀入了boss所在的房间，他面前的敌人正是声音的主人——黑龙丸强夺事件中敌方头目，重鬼卿ドーク的怨灵。

Boss战：ドーク

很需要把握节奏的一个boss。Boss的主要攻击方式是连续挥斩、穿刺斩、劈砍，威力都很强，尤其是穿刺斩，boss会挥剑将隼龙挑起重重砸在地上，速度很快，一下就会夺去大概五分之一的hp。连续斩不可以防御，因为速度很快，防御了第一下就会被第二下打中。此外，这个boss的格挡率比较高，贸然挥剑多半砍不中。开战后，应保持游走，以防守反击的战术为主，用里风躲开boss的攻击后再行挥斩，斩两下就再次准备躲避，boss的连续斩需要多滚两次，总之在boss刀子砍出去没有收回来时出刀就比较安全。削减boss的hp到四分之一就可以使用忍术一气击杀boss，如果前面受伤很多，用灵命之术回复也是好办法。

面对着昔日劲敌，隼龙将害死吴叶的旧仇和绑架红叶的新恨一起发泄到了战斗中，仅仅是怨灵状态的ドーク很快就被轰杀在地，它临消失前还念念不忘抢夺黑龙丸，复兴魔神族。隼龙得到了新的黑龙石，但仍然没有得知红叶的线索，而ドーク临消失前嘴里念叨的皇帝究竟又指什么呢？

TIPS：本关没有新的敌人，机关也比较平凡，

和月	再没有比《MHP2》更耐玩的游戏了！（某编：那2G呢？）
读者资料	女，17岁，江苏省南通市易家桥新村64号，226007，QQ：530221224

头一道机关需要到左右两侧分别吹灭蓝色的火焰（对mic吹气），boss门前的机关则要吹气使风车转动，风车离开视野之前可一直吹气，延长风车转动的时间。如果风车停下来，boss处的铁门就会关闭，所以第一次吹动风车后可先回到前一个房间斩杀眼球和猫女，确保杀敌数，然后折返回风车，启动机关后迅速进入boss所在大厅。



第七章 炎之魔窟

ドーク重鬼卿，袭击隼之里，夺去吴叶性命的凶手。黑龙石的强大力量让这个宿敌得以复苏。这些石头，究竟要将龙引导至何处呢……

地蜘蛛据点。御婆对红叶的逼问仍然在继续，面对迟迟不肯说出龙之勾玉下落的红叶，御婆气急败坏之下用电击进行折磨，不料受到电击的红叶，手上的纹章居然起了反应发光，原来勾玉就封印在红叶体内。御婆大喜，立刻开始着手破除封印，留给隼龙的时间不多了……

回到隼之里的隼龙从村正伯手里接过了怨灵的黑龙石，来到了炎之洞窟。这里地形狭窄，更有重重机关，搭配或动作敏捷或躲在远处放冷箭的敌人，给隼龙带来不少麻烦，好在洞窟的结构简单,完全是过五关斩六将式的单行线。隼龙在沿途击败了一批批敌人，向守护黑龙石的boss发起挑战。

boss战：炎龙

相当于第五章深渊魔人的加强版，换句话说，还是废柴（=_=|||）。本次战斗的场地和第五章不同，是一个半月形区域，有尽头，不过一般来讲还是不会妨碍主角行动，boss的攻击方式有竖喷火球（一般重复数次）、横扫火焰（和第二章的红龙一样）和前咬三种，前咬的出招速度很快，属于纠缠技，被咬到的话要赶紧挣脱。打这个boss腿脚勤快些，不要总是正对着它不动，来回运动来打的话，它的多数攻击都会落空，偶有比较有威胁的，运用里风就可以轻松回避。值得一提的是它的前咬，如果在正面战斗的话，前咬速度很快，相当不好躲，若是运动战中它前咬咬空，会有个相当缓慢的收势动作，可以连射好几箭。造成有效伤害的方法和深渊魔人一样，都是射脸到趴下，然后猛砍头。

炎龙虽然强大，不过相当迟钝，隼龙凭借灵巧的身法与其进行周旋，终于把它砍翻在地，得到了炎之洞窟封印的黑龙石。

TIPS：本关出现了新的敌人加强型狗子（=v=+还是代号啦），速度很快，会躲避主角的斩击，其必杀技是从地下滑铲来，将主角绊倒后使用八稚女（误很大）攻击，对付的方法和猫女一样，连续攻击或者跳起攻击即可。本关真正头疼的地方是地形，地方狭窄又往往有火焰机关，敌人灵活。总体来说，还是以先打倒会远程攻击的敌人为主（尤其是木乃伊弓箭手），然后占据一块相对安全的地方（比如房间出入口附近）打阵地战。此外，还有个需要注意的地方，如果房间宽阔的话，从靠近外侧移动到画面纵深会有缩放效果，人物变小了，就不容易点中，所以激烈战斗时要适当注意一下站位，站在靠里时候下笔要相对精确一点。如果你缺钱缺得厉害，可以在本关找个敌人相对较多又比较肉脚（比如有很多慢腾腾木乃伊的房间）来使用绝技刷刷钱（蝙蝠也可以……）。

第八章 冰之魔窟

持续共鸣的黑龙石。时而将人引至过去的僧院，时而将人导向灼热的地狱。为这深不可测的魔力所引导的道路尽头，究竟有什么样的东西在等待呢……

陈欣烨 上初三，枯燥的生活让我几乎崩溃，希望有个热爱游戏的MM来信安慰我一下啊。
读者资料 男，16岁，广东省深圳市龙岗区中心城龙城初级中学初三（1）班，518172，QQ：236254695

炎之黑龙石所引导的道路，竟然是通向寒冷的冰之洞窟。隼龙探索途中被一堵火墙拦住了道路，于是折返向东进行探索，打败了几批敌人之后，隼龙打破一根冰柱，居然从里面掉出了冰刃术的卷轴，看来这就是破解火墙需要的忍术了。不料刚刚捡起卷轴，大地深处就传来了一阵阵震动，冰洞顶上的冰棱也纷纷落下，隼龙一路躲避冰凌一路打败纠缠的敌人，用冰刃术破解火墙后不久就来到了一个冰洞，跳下冰洞的隼龙落在了一块浮冰上，本关的boss冰龙正在等候着他。

Boss战：冰龙

冰龙也就比炎龙强上一点点，场地是圆形的浮冰，boss的攻击方式主要是冰弹、冰凌掉落、喷冰。喷冰和炎龙的喷火一样，主角离近了才会发，冰弹也和火弹没本质区别。Boss的冰凌掉落速度很快，伤血也不少，不过动作很明显——掉落冰棱的时候冰龙会把脑袋抬起来张嘴，看到它闭嘴低头就是掉完了，可以放心射击。几波攻击后boss会潜水，从另一个方向出水，不过出水动作极慢，出水后又不会马上攻击，一点迷惑性也没有……和炎龙相比只是每次可供主角安全射击的时间变短了，打趴下之后往往要从远处要跑过去所以少砍几刀，其他地方一点长进都没有。

冰龙和它的兄弟火龙一样笨拙，隼龙在狭窄的浮冰上腾挪起来也是游刃有余，很快它就哀嚎一声交出了守护的黑龙石，到现在为止，隼龙已经有六块黑龙石了。

TIPS：本关出现了新敌人火箭眼球，基本行动规律和其他眼球一样，只是攻击方式变为自己高速撞过来，威力颇大，闪避方法和其他眼球并无二致。本关比较让人头疼的是拿到冰刃术之后掉落的冰锥，一与敌人周旋起来就往往疏忽了中一下，好在伤血不多，当无大碍。另外，本关的冰柱是算在杀敌数之内的，所以起码每根要打一次……虽然打了也没什么东西。





第九章 决战之岛

在地蜘蛛的首领御婆面前，出现了那位重鬼卿。重鬼卿和地蜘蛛一族，他们真正的目的究竟是……

地蜘蛛总部。平日趾高气扬的御婆正恭敬地跪在地上，她对面正是重鬼卿依修塔罗斯。御婆命人将红叶带来，并向依修塔罗斯说明了龙之勾玉被封印的情况，依修塔罗斯表示将自己处置红叶，并施法将御婆变成了巨大的怪物，命令它去打倒隼龙，夺取龙剑。御婆一行离开后，依修塔罗斯开始对红叶施法，红叶手上的纹章开始熠熠生辉……

村正伯帮助隼龙解除了冰之黑龙石的封印，村里的孩子们也将自己制造的爆发矢送给了隼龙。爆发矢除了直击怪物之外，还有爆发波及周围敌人的效果。带着新武器，隼龙进入了黑龙石开启的入口。

进入入口之后，首先迎接隼龙的是树海的小道，这里看似一马平川，其实埋伏着许多敌人，树丛中也不时射出冷箭。冲过包围之后，迎面台阶上又有落石滚滚而下，隼龙一路躲避落石和冷箭，终于冲出了树林。

冲出树林的隼龙来到了一片岛屿上，走不多久，他就发现远处巨树顶端散发着强烈的妖气。正当他赶上前去想要探个究竟时候，御婆的声音传入了他的耳朵：“想要见那个女人吗？那你就上来吧！”岛屿上到处都是机关和危险的生物，地蜘蛛的精锐们也都严阵以待，几乎每走进一个房间，迎接隼龙的都是大量的敌人。御婆也时不时的出言引诱隼龙，还变出红叶的尸身企图动摇隼龙的心智，不过最终隼龙还是冲到了散发妖气的塔顶，魔物化的御婆从天而降，双方拔刀相向。

王梦虞　空有一台NDS，想找天津老乡联机口袋妖怪！
读者资料　男，22岁，天津市和平区常德道乐民里2号，300050，QQ：240592393

Boss战：御婆

看这个样子大家都能看出来，妖化的御婆与第三章的无腿巨人很是相像（重鬼卿好没想象力……）它的怪异步伐移动、跳起压杀和连续拳击与独眼无腿巨人基本一样，不再赘述，只是平时它会时不时的跳开，然后放出三只乌鸦撞过来，发招时有很刺耳的小声，回避即可。和它处于中距离的时候，它会猛地扑过来试图用两个爪子抓住隼龙，要当心回避。扑空之后它会摔在地上，此时猛砍它的蓝色肚子吧。平时就用爆发矢射击，威力相当优秀，不想冒险砍的话全程都用射击也可以。

打败御婆之后，它丑陋的身体灰飞烟灭，不过它临死前也不忘了嘲笑隼龙，并且声称红叶已经遇害，没有勾玉的隼龙是无法战胜依修塔罗斯的。

TIPS：本关流程很长。新敌人有土蜘蛛上忍和食人鱼两种。土蜘蛛上忍会格挡和躲避主角的攻击，还会损血很多的一次性擒拿技（类似猫女和强化狗子），食人鱼则会高速向主角撞过来进行纠缠，被多条食人鱼咬到伤血很快并且会摔倒，要赶紧挣脱。落石、冷箭、光束机关都是以前出现过的，这次只是搭配出现，善用里风回避应当不会有大问题，比较难缠的是上忍+妖术忍的组合，妖术忍比较狡猾，所以没有多余空闲时可以斩杀上忍为主，不必特意去抓妖术忍，注意脚下出现雷光的时候及时回避就是了。





第十章 地狱尽头

土蜘蛛与魔神化的御婆一起败退了。但是，龙的战斗还没有结束……

妖化的御婆并没有留下被封印的黑龙石，而是丢下了暗黑弹之术的卷轴，捡起卷轴后，黑龙石的共鸣打开了新的道路，隼龙来到了金字塔。

金字塔同样是一个个的怪物房间。一路冲上塔顶，隼龙看到了一个祭坛，上面有着“注入黑色之力”的字样。利用刚刚学会的暗黑弹之术，隼龙点燃了黑色的火焰，没想到身后的大门立刻被封闭，伏兵源源而出，隼龙好容易打倒了群敌，却发现本关的boss——蜘蛛怪（代号，其实是一群蛇什么的乱七八糟的东西组成的）从天而降，无奈只好振奋精神再战。

Boss战：蜘蛛怪

这个boss还是相当有难度的，首先，因为开动机关时候会用掉忍术，所以这一战没有忍术的帮助，而且这个boss攻击力很高，有两种大威力必杀技，不小心中到就很疼。Boss相当灵活，被砍时会侧跳开或者转入格挡，不要急功近利。其攻击方式有俯身冲过来试图抓住主角（中招了就被拎起来当沙包抡着玩）、爪子连续挥击、侧面高速挥爪串刺（中招就会被抓起来狠狠的抽血），蓄力后爪子挥出白色风刃和跳起来下

李庆成 偶是小P的新手，望P迷们加我QQ，谢谢。
读者资料 男，19岁，天津市静海县第一中学高二十班，301600，QQ：523830969

砸。冲刺起招很快，所以基本上最好不要呆在它正面超过1秒……，挥爪子则比较好躲，只是记住不能防御（防了也会掉血而且硬直，然后被第二下命中），侧面挥爪的威力很高，不过有一个还不算特别快的准备动作，看到了就马上回避吧，往相反的方向滚或者跳起来。砸地近距离时候不会用的，远距离看它跳起来就回避一下吧。这个boss贴身缠斗很不上算，最好以空中攻击技飞燕为主进行攻击，飞燕攻击后会移动位置，绕到它身后再砍比较好，boss咆哮的时候也是攻击的机会，总之，不弹刀，随时警惕它的爪子，应当还是比较简单的，单纯看反应而已。攻击boss头部一定次数后它会伏身下来，猛砍吧。

拖着带伤的身体一场苦战，隼龙终于击败了蜘蛛怪，获取了第七颗黑龙石。黑龙石还有一颗就集齐了，隼龙究竟要面对怎样的敌人，红叶的命运又将如何呢？

TIPS：竖井的地板有针刺，跳到一定高度就会发动，很阴险，所以开始跳之前最好先把蝙蝠清理干净，一次跳成功。本关新加的敌人是大剑铠兵，攻击频率速度都中规中矩，不过很擅格挡，攻击范围也有点大，本身耐久也高一些，混战时候还是很烦人的。如果打蜘蛛怪一次没有过去的话也不用过虑，蜘蛛怪之前的小兵身上的掉落光球是随机的，多试几次就没准掉出补忍术的红光球了。

第十一章 魔界门

还差一个……龙被黑龙石所引导着，很快，很快就要到达红叶身边了。

回到村中，村正伯解出了蛇怨的黑龙石交给隼龙，村人们都鼓励隼龙一定要救出红叶，并保证一定会守护村庄。带着大家的祝福，隼龙进入了中继点空间，七颗黑龙石的共鸣打开了





最后的入口，摆在隼龙面前的，是魔界门长长的石桥。

打败几批敌人后，依修塔罗斯出现在了隼龙的眼前，它手里抱着的正是被绑架的红叶，隼龙见状正要扑上去，依修塔罗斯却消失了，无奈只好继续向深处探索。当他赶到魔界大门之前时，发现依修塔罗斯已经等候多时，被缚的红叶就在它身后。隼龙一失神间，依修塔罗斯立刻施法将隼龙身上的黑龙石抢了过去，得到了黑龙石力量的它嘲笑隼龙的龙剑没有龙神的加护，骤然向隼龙施展杀手，隼龙奋起迎战，不料一切攻击都不能伤它分毫。正在隼龙危机之时，红叶的身前骤然浮现出了已故巫女吴叶的灵魂，二姊妹合力打破封印，释放了龙之勾玉的力量，隼龙背后的龙剑立刻共鸣，放出了耀眼的光。隼龙手持真龙剑再度与依修塔罗斯展开激斗。

Boss战：依修塔罗斯

刚开始的时候boss是不会受伤的，熟悉熟悉攻击方式即可。Boss的攻击方式有近身连续鞭击、冲刺攻击、践踏攻击和黑龙石光束几种，本身比较灵活，会变换位置躲避弓箭射击。黑龙石光束发射前有个魔法阵，非常明显，发射时间也不短，可以避开光束全力攻击它。冲刺的伤害相当高，出招也很快，冲刺速度中等，不过它远距离冲刺时若回避过早它会修正角度，所以注意不要躲太早了。践踏是近身必杀技，出招动作是抬腿，被踩到的话会很疼，当心回避。和这家伙近战占不到什么便宜，比较稳妥的办法是与其远距离或中距离周旋，诱它发光束，然后再砍或者射击。

苦战的结末，隼龙终于击败了依修塔罗斯，不过战斗仍然没有结束，依修塔罗斯、黑龙石连同红叶都进入魔界门不知去向，隼龙也跟着冲入了深魔界。

TIPS：本关出现的新敌人是手执大棍的巨人，

杨智淳　建议增加日文学习专栏，学习、游戏、前途一举三得！也许还有爱情！
读者资料　男，18岁，河北省石家庄市第二十四中学高三（2）班，050051，QQ：738487243

攻击范围很大，不过动作很钝又没有什么高威力技，注意不要太过贪刀即可。

吴叶与红叶，以及龙之勾玉。通过两位巫女而得到龙神之力的龙，为了打倒真正的敌人而降下深魔界。

第十二章 浑魔界

隼龙闯进魔界门，却意外地发现村正伯居然在睡大觉，原来是吴叶的灵魂将村正伯拉了过来（=_=|||）。从村正伯里进行了最后的补给之后隼龙继续前进，行不多时，居然意外地碰到了另一位重鬼卿，它自称是依修塔罗斯的姐姐，要以与黑龙石融和的依修塔罗斯作为祭品召唤魔神族皇帝，隼龙当即追了上去，却被大量敌人拦住了去路。

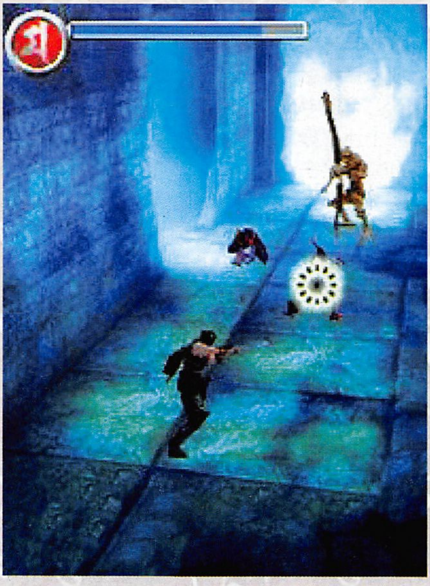
祭坛深处，被打败的依修塔罗斯正浮在空中，身边环绕着黑龙石，女魔族得意洋洋地宣称魔神皇帝将要复苏，魔神族将要统治世界，然后催动了阵法。不料，依修塔罗斯身上忽然发生了异变，生出了诡异的纹路，从魔神皇帝像下骤然探出一团黑雾将依修塔罗斯吞噬，女魔族大骇，原来这是黑龙的意念失控的现象。很快，魔神皇帝像崩塌下来变成了一堆骸骨，而石像的头部则变成了一颗丑陋的骷髅。由骸骨和骷髅头组成的怪物，毫不容赦地向隼龙袭来！

Boss战：骸骨神像

隼龙的活动空间是中间的孤岛，boss则在远处的几个台子上变换位置。boss的攻击方式只有两种：连续射出骷髅头和凌空扑过来咬杀，前者是从肚子附近连续射出数发黄色的骷髅弹，带有一定的追尾性能，躲避到版边时，需要看准时间用里风才能躲开；boss有时会低吼一声，这是就要凝神准备回避，因为boss接下来就会猛扑过来试图咬住隼龙。如果被咬住的话一定要赶紧挣脱，挣脱慢了就被咽了……如果成功回避的话boss会卡在台子沿上，此时猛砍头即可。平时就用弓箭射击boss头部。

很快，骸骨神像就被打散落地，但神像中央的黑龙思念体却飞上天空并且引发了强烈震动，隼龙脚下的土台碎裂了，他和女魔族一起落入了深渊当中……

TIPS：飞魔是本关新出现的敌人，其攻击方式是空中急袭和空中光弹攻击，威力都不小，战斗时要小心，以回避为念。本关的存档点间隔



比较远，尽量把忍术留在需要的时候用吧。

第十三章 暗黑之渊

追随着成为完全体的黑龙石落入漆黑的深渊，龙最后的战斗开始了……

落下深渊的龙掉在一块土台上，迎接他的是依修塔罗斯的姐姐，女魔族ニケ。“结束了…落入黑龙的绝望之暗，无论是人族还是魔族都无法幸免，这场讽刺闹剧的结束，就让我来杀掉你吧！”

Boss战：二ケ

Boss攻击方式：空中急袭、紫色光束射击、红色骷髅射击、风刃（气场）护体、黄色反重力光束。Boss很刁钻，特意去抓的话基本抓不到的，射击命中率也不高，而且要射中boss的话就要连续不断的射击，boss攻击时候经常来不及回避。紫色光束攻击是直射的，需要躲开，红色骷髅则一般是连射三发，对自己反应有自信的话可以将骷髅砍回去反击boss，没有就躲吧。有时boss会放出风刃，这招明显是防空的（=_=|||），不要以为从空中用飞燕接近就安全了……黄色光束出招很快，速度也很快，总之跟在boss下面跑的话多半会中，然后就是被拎到天上再丢下来。空中急袭一般会重复一两次，若能在此时斩中它就可以让它摔地上。比较推

黎俊杰 你是火箭的球迷吗？虽然姚明脚伤，但我相信火箭能进季后赛的！
读者资料 男，13岁，深圳市罗湖区莲塘鹏兴花园6期55栋501房，518004，QQ：634652366

荐的攻击方法是平时用飞燕等招数逼迫boss不断换位，同时多划动屏幕攒出绝技，落地后转入蓄力状态，在boss攻击时候松手，这样既可以利用绝技的无敌时间躲开攻击，也可以用绝技打出的风刃伤害boss，如果划屏幕够狠的话，绝技基本上可以达到几乎连发，这样打boss就方便多了。打完它之后就要连战黑龙，当心不要消耗太多了……

打败ニケ后，ニケ用自己的恐惧和绝望唤醒了破灭的黑龙，巨大的黑龙从天而降，最后一战正式开始！（打到这里都快累死了……）

Boss战：黑龙

行动模式非常单纯的boss，但是很讨厌，攻击威力大的要死，又很考量反应……boss的攻击方式如下：空中时候，嘴里积攒光，之后吐火球，火球快要砸到时候回避即可；空中，嘴里积攒的光中掺有绿色，之后吐出激光攻击，激光的速度比火球要快一些，注意蓄力时嘴里光束的颜色就不会躲错；空中急袭，以爪踏地，威力很高的……不过同样只要回避就可以躲开。建议打法是平时射击boss，boss开始蓄力时候停止射击按住按键，等攻击下来了就回避，boss攻击完毕后继续射击。几轮射击之后boss就会掉到地上，此时可以过去砍头。boss被砍几下之后抬头蓄力吐出绿色激光，这个需要往左或者右回避，一般来说向左回避安全系数较高。此外，如果boss落地时候爪子是搭在上面的，那要小心，一旦过去就会被拍到……从另一个方向接近即可。最后，将boss的hp打空之后，它会摔倒在地上，此时要小心接近它的脑袋，靠近的时候它会忽然猛地一伸头，如果被这下咬中了那满血都会秒杀的（把隼龙叼在嘴里猛放光束炮烤人干），回避开这一下之后过去补一刀就大功告成！

TIPS： 一周目通关之后会追加鉴赏模式和领悟之道（hard）难度，在鉴赏模式中可以根据游戏中收集的木札观看事件回放和附加信息等内容，这里还补完了部分游戏中角色的剧情，比如通过信件我们可以看到红叶在事件后认识到自己的不足，出门修行的剧情交代。

被打败的黑龙化作光点四散纷飞，在光的映照中红叶倒在了地上，隼龙急忙过去扶起红叶。二人回到村中，一切都结束了，他们的背后是巫女吴叶（灵魂）的笑颜。

数日后，红叶和隼龙带领村人来到墓地祭奠逝去的吴叶，红叶向姐姐发誓要变得更强，村中的少年们也纷纷表示要努力修炼，保卫村庄。



牧場物語 キラキラ太陽となかまたち

ぼくじょうものがたり　たいよう

本作是NDS上发布的牧场物语系列的续篇，与《牧场物语 符文工房2》不同，本作属于正统的牧场模拟游戏。耕作、养殖、垂钓，可以享受到乡间生活的美妙之处，在手掌中寻找远离喧闹的一方净土。支持触笔和按键两种操作方式。以“闪闪太阳”为主题的理念始终贯穿全作的始终，玩家可以通过收集太阳之石，令沉眠地下的小岛再次浮起，这一点是以往牧场系列的作品中所没有的。另外，增加了大量的登场人物、工具、装饰品的同时，本作中还有许多新奇可人的小动物出现，玩家可以将它们变成自己的宠物，在增加了友好度的同时，小动物还有很多神奇的功效，十分有趣。



NDS	MMV	2008年2月21日
	SLG	1-4人/5040日元
	牧场物语闪闪太阳和同伴们	512Mbit

操作方法

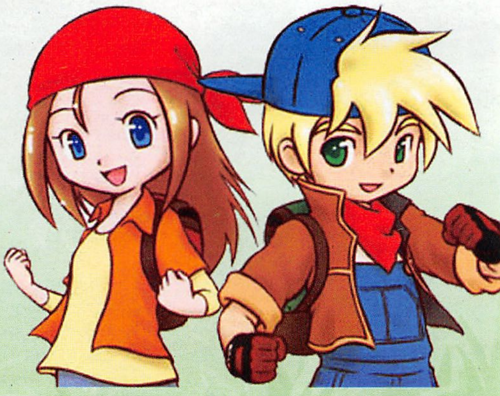
A	对话/调查
B	（按住不放）加速跑/取消
X	菜单
Y	使用道具
SELECT	放大/缩小地图
十字键	方向
L	将工具放入包中
R	换工具

游戏中的相关知识点

●一年中的重要日子

春之月	
11日	マセル的生日
13日	ピエール的生日
14日	春之感谢祭（男女互送礼物）
17日	チエン的生日
19日	绵羊大会
24日	牧马大会
27日	ゴラン的生日
29日	春天的农作物大赛

夏之月	
7日	小鸡大会
12日	エリザ的生日
13日	料理大会
17日	ダルシャン的生日
18日	猫咪竞技大会

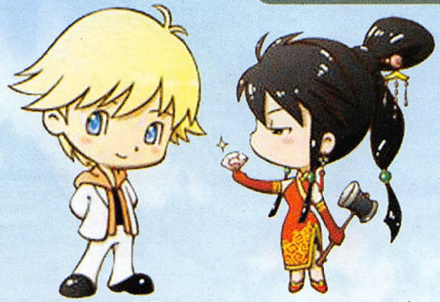


赵旭	希望各位小编日子过得幸福，工作一点不辛苦。
读者资料	男，15岁，江苏省句容市商业街北一路22楼402室，212400，QQ324159630

21日	エリク的生日
23日	钓鱼大赛
26日	花火大会（夜间）
28日	ナタリ的生日
29日	夏天的农作物大赛
30日	チャーリー的生日

秋之月	
2日	リリー的生日
5日	奶牛大会
9日	フェレナ的生日
10日	收获祭
16日	小狗大赛
26日	ダニー的生日
28日	秋天的农作物大赛
30日	南瓜祭

冬之月	
3日	タロウ的生日
4日	雪祭
12日	セフィーナ的生日
14日	冬之感谢祭(女孩子送给男生巧克力)
24日	星夜祭
30日	新年之夜（吃面条）



●各岛详情及人物介绍

○牧场岛

主角（男/女）：天生喜欢大自然，理想是成为有成就的牧场主，于是乘船来到了向日葵群岛。

○若叶岛（わかば岛）

タロウ的收货站（出荷屋）——全年无休

太郎（タロウ）：为了寻求新天地，举家搬迁来到了向日葵群岛，靠收购业维持生计，为人和善，乐于助人。最喜欢的物品是エリ草，另外其它一些可以提高好感度的物品还有：木材、石材、かぶ（白萝卜）、秋天的栗子、色付きの草（各种有颜色的草）、ペットのエサ（宠物的饲料）、とうもろこし（玉米）、じゃがいも（土豆）、卵（鸡蛋）。



菲雷娜（フェレナ）：太郎的妻子，大方稳重，对付固执的太郎很有一套办法。最喜欢的物品是グラタン(料理)，另外其它一些可以提高好感度的物品还有：ムーンドロップ草(春天)ピンクキャット草(夏天)、卵(鸡蛋)、かぶ(白萝卜)、矿石、とうもろこし(玉米)、さつまいも(魔芋)。

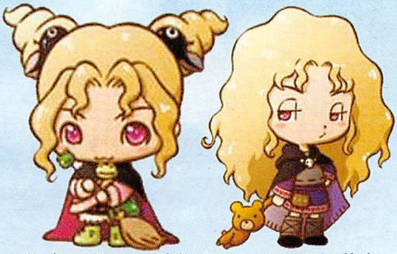
娜塔莉（ナタリー）：太郎的女儿，从小就和男孩子在一起玩耍，所以性格大大咧咧，总是有很多烦恼，比较事儿多的类型。最喜欢的物品是フルーツサンドイッチ（料理）。另外其它一些可以提高好感度的物品还有：ブルーベリー(夏天)、トイフラワー(春天)、チョコレート(巧克力)、いちご（草莓）。

埃里克（エリク）：太郎的儿子，胆子很小，却很善良，目标是成为有勇气的男子汉。最喜欢的物品是野菜炒め（料理）。其它一些可以提高好感度的物品还有：かぶ（春天的白萝卜）、とうもろこし(夏天的玉米)、チョコレート（巧克力）、たけのこ(春天的笋)、たまねぎ（洋葱头）、じゃがいも（土豆）。

五金杂货店(チェンの万屋)——周五(金)休息

陈（チェン）：很小的时候就成为了一名游方商人，在世界各地见识过很多稀奇的商品，很有眼力。最喜欢的物品是うどん（料理）。其它一些可以提高好感度的物品还有：バター(黄油)、卵スープ（鸡蛋汤）、かぶら蒸し、目玉焼き（炒鸡蛋）、ようかん。

查理(チャーリー)：陈的儿子，以父亲为榜样，目标是超过父亲成为了不起的商人。最喜欢的物品是ドライカレー(料理)。其它一些可以提高好感度的物品还有：おかし、ブルーベリー、カレーライス、アメジスト(紫水晶)、めのう(玛瑙石)。



宠物店(マセルの动物屋)——周六(土)休息

玛赛尔（マセル）：独自一人辛辛苦苦将女儿抚养成人，独立心很强的女强人，但是待人很亲切。最喜欢的物品是极上チーズ（极品奶酪）。其它一些可以提高好感度的物品还有：各种えさ(饲料)、木材、花、卵(鸡蛋)、チーズ(奶酪)。

茱丽叶（ジュリア）：玛赛尔的爱女，喜欢运动和各种挑战，总是能坚持自己的想法，总是帮助妈妈做一些自己力所能及的事情。最喜欢的物品是极上ヨーグルト。其它一些可以提高好感度的物品还有：卵（鸡蛋）、牛乳、ヨーグルト（酸奶）、花、各种えさ（饲料）、アメジスト（紫水晶）、温泉卵。

餐厅（Dinerニクス）

尼克斯（ニクス）：若叶岛上的餐厅老板，手艺不错，脍炙人口。收集到食材送给他，会得到食谱，并且增加一定的好感度。

皮埃尔（ピエール）：著名的美食家，其家族在料理方面是权威，为了取得新鲜的食材而来到这个小岛。最喜欢的物品是至高のカレー(料理)。其它一些可以提高好感度的物品还有：きのこのホイルむし、ゆで卵、栗(秋天)、かぶ、たけのこ、ブルーベリー、卵、チョコレート（巧克力）、うに（海胆）、のり、とうもろこし（玉米）、鱼、カレー粉(咖喱粉)、所有料理。



○双叶岛（ふたば岛）

旅店（カロンの宿屋）

ダルシャン的矿石公司

达尔夏恩（ダルシャン）：经营大公司的董事长，对这个小岛周围的矿石很感兴趣，于是在这里开办了矿石公司。

赛非娜（セフィーナ）：达尔夏恩的女儿，被父亲娇生惯养，喜欢读书，偶尔也帮父亲做一些事情。最喜欢的物品是ピンクダイヤモンド(粉红宝石)。其它一些可以提高好感度的物品还有：钻石、豆腐、花、ウニ（海胆）。

达尼（ダニー）：钓鱼师，认为人生应该充满了欢乐，有着积极乐观的人生态度。最喜欢的物品是刺身（料理）。其它一些可以提高好感度的物品还有：鱼、ウニ（海胆）、カレー粉(咖喱粉)、かぶ（白萝卜）、ほうれん草（菠菜）。

小饭馆（Cafeハイラ）

海拉（ハイラ）：在双叶岛经营小饭馆，手艺不错。收集到食材送给他可以得到食谱，并且提高一定的好感度。

ゴラン工务店——周日（日）休息

戈兰（ゴラン）：大力士，建筑家，这个岛上的一切都是他一手建造的，可以在一夜之间盖起一个小房子。最喜欢的物品是天ぷら丼(料理)。其它一些可以提高好感度的物品还有：木材、石材、石、树枝。

艾丽莎（エリザ）：戈兰的女儿，性格开朗，年纪不大却很喜欢打扮自己，希望赶快成为大人。最喜欢的物品是ドーナツ（料理）。其它一些可以提高好感度的物品还有：花、チョコレート（巧克力）、アメジスト（紫水晶）、めのう（玛瑙石）。

巴尔斯（ヴァルツ）：从事的工作是将动物从一个岛运到另一个岛的搬运工作，最讨厌说谎的人，但是也很不擅长应付说话直来直去的人。最喜欢的物品是牛乳がゆ(料理)。其它一些可以提高好感度的物品还有：きのこ料理（蘑菇料理）、チョコレート（巧克力）、えさ各种、卵（鸡蛋)、牛乳、羊毛、饲い叶、シメジ系きのこ。

莉莉（リリー）：曾经是超人气的大明星，随着往日人气的衰落，隐居在这个小岛上进行垂钓

陈伟 欢迎暗凌“PG女王”，我支持你坚持下去一定会成功。
读者资料 男，19岁，山西省岢岚县22信箱2号，032300

悠闲度日。最喜欢的物品是スイートポテト(料理)。其它一些可以提高好感度的物品还有：鱼、チョコレート(巧克力)、ブルーベリー、いちご（草莓）、いちご牛乳（草莓牛奶）。

阿里艾拉（アリエラ）：侍奉女神的小修女，当她在心中默默祈祷时，对周围发生的事情丝毫察觉不到。最喜欢的物品是アイスクリーム(冰淇淋)。其它一些可以提高好感度的物品还有：イチゴ大福、ブルーベリー、ブルーベリージュース、そばだんご焼き、芋、くりきんとん、くり(秋天)、いちご、くりようかん、ホットチョコレート、ようかん。

罗本（ロヴエン）：忠于女神的牧师。

○结婚候选人：

威尔（ウイル）：如果玩家最初选择的是女孩的话，在游戏进行到一定程度就会出现的白马王子，有钱的阔少爷，很想收购这里的牧场。

赛琳（スイレン）：如果玩家最初选择的男孩的话，在游戏进行到一定程度就会出现魅力女生，对珠宝和首饰感兴趣而来到小岛上。

●太阳石及相关介绍

太阳石据说是女神留下的神奇物品，玩家可以通过各种方法将它们入手，用不同数量的太阳石可以让沉眠于海底的小岛再次浮升水面。得到太阳石之后可以到若叶岛的左下角坐船前往广场岛，在石碑处调查，可以通过矮人让各种小岛浮起。

部分太阳石的入手方法：

1、集会当天。

2、每月出荷量达到一定程度，太郎赠与。





3、调查牧场岛自家牧场水池边风车的左侧。

4、调查若叶岛五金店杂货店（チェンの万屋）与宠物店（マセルの动物屋）之间的草丛。

5、调查灯台岛矮人身后左侧的石台处。

6、调查双叶岛ゴラン工务店左边的井。

7、调查牧场岛左边矮人岛上农田的栅栏左上角。

初期可以用太阳之石浮起的岛：

小岛（小さな岛）——需要3个太阳石
特别小的岛屿，曾经有人在岛上进行各种作物的耕种，不过好像只能作为中转站使用。

神之岛（神のすむ岛）——需要12个太阳石
很久以前，神居住的岛屿，上面有泉水，旁边有一个熊形状的岛。

蘑菇岛(きのこが生える岛)——需要12个太阳石
岛上生长着各种树木，适合各种菌类植物的繁殖，所以到处都是蘑菇。

矿山岛(火をふく矿山の岛)——需要8个太阳石
火山活动频繁的岛屿，到处都是岩浆，矿石随处可见。

动物岛(野生动物のすむ岛)——需要10个太阳石
人类从未涉足过的小岛，岛上有大片的丛林，很多野生动物栖息在这个岛上。

系统要素入门介绍

1.时间采用真实时间制，游戏中的10分钟等于现实生活中的5秒，进入建筑、与人交谈、打开菜单以及触发各种剧情的时候（各种大会、比赛等等）时间暂停。

2.当去广场岛参加各季节的农作物大赛、宠

黄铭超	我因为读书关系去年没买，希望你们能出复刻合辑版。
读者资料	男，17岁，西川省成都市武侯区簇桥信用社1单元4-8号，610043

物竞赛等重要集会的时候，岛上所有的功能店停止营业，并且归来的时候是晚上6点左右，所以如果有耕作等事情的话最好在去参加集会之前提前解决。

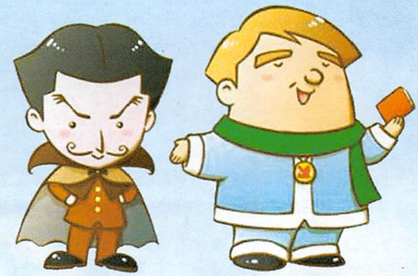
3.游戏初期会得到各种道具，最多只能装备4个。使用道具、拣拾东西、钓鱼等都会使体力和肚子的饱满度减少；夜间作业、雨雪以及日照强烈的天气体力消耗比平时多；睡得太晚的话影响第二天的体力；体力减到0时倒地不起，当天所有工作OVER，并且每次晕倒时第二天的体力会减半；吃东西可以回复体力，但是吃了不该吃（有毒）的东西会减少体力；肚子的饱满度与体力的下降程度成正比，当饱满度缺失严重的时候，体力下降的程度会很快，所以尽量在第一时间填满肚子。

4.耕种的蔬菜、拾取的野菜、采摘的花朵、钓上的鱼等都会有质、量、鲜三个评分等级，满分是10级，分别用蓝、红、绿三种不同的颜色表示，物品的综合等级由低到高分别是D、C、B、A、S。在广场岛举办的季节性(春、夏、秋)蔬菜大会上，质、量、鲜三个等级的高低程度决定着最终比赛的排名。

5.可以使用“能量宝石”（すてき）提升各种道具的能力，能量宝石由7种不同颜色组成，不同种类的能量宝石对道具的提升能力也不相同。要注意的是，游戏初期得到的镰刀、锤子、锄头、水壶并不能使用能量宝石提升能力，必须要到双叶岛的“ゴラン工务店”购买，根据可加入能量宝石的数量差异，初期道具的价格分1000到3000三个价格不等；可以去若叶岛“チェンの万屋”中，找陈的儿子查理（チャーリー）为道具添减能量宝石，没有数量和次数的限制，而且免费。

6.初期玩家经营的牧场岛上会出现一些巨大的石头和木桩，用初期的道具一般不能解决，





所以不要在上面浪费时间。

7.有些果实类农作物，一旦长成后，可以反复结出果实，如：夏天的西红柿（トマト）秋天的茄子（なす）等等。

8.可以去双叶岛“ゴラン工务店”中购买鱼竿，进行垂钓，在岛上的不同地点会钓到不同种类的鱼，初期的小鱼一般是80到100G左右，另外，钓到的空罐子、鞋子也可以卖钱折现。

9.在广场岛举办的季节性农作物大赛中获得第一名的话，可以得到提升道具能力的“能量宝石”，即使没有取得第一，也可以得到能量宝石的碎片，集齐7个以后可以到若叶岛的“チェンの万屋”中，找陈查理为你合成。

10.得到一定数量的太阳石，在广场岛使用并得到新的小岛后，可以在若叶岛的左下角坐船前往新的岛屿；另外，在新岛上进行冒险的时候要特别小心，例如在矿石岛的山洞上探险的时候，如果不小心就会掉落，摔伤的话就会浪费一天的宝贵时间，并且新的一天开始时体力减半。

系统要素深度解析

○农作物

1.关于耕作。耕种的作物受到光和水两方面的影响，浇第一次水和浇第二次水时，地面的颜色会明显不同，多浇水的话，会导致作物的品质下降，严重的话最终还会导致枯萎；正确的耕种必须先让作物享受到阳光，然后根据阳光的接受程度决定水分的多少；一定要根据作物的详细情况对症下药，像魔芋（さつまいも）这种几乎不用浇水的作物只要凭借阴雨天就可以让其成长了；水分可以用水壶来把握，但是阳光只能靠天气，也就是说不能自己把握，晴天时日照充足，阴天、雨天气几乎没有光照，如果目标是种出优秀的作物，必须要注意这一点。

2.农作物的品种。最初在“万屋”只能买到几种蔬菜的种子，当某种蔬菜的出荷数量达到

刘健	渴望更多NDSL玩家的出现。
读者资料	男，25岁，辽宁省沈阳市于洪区柳条湖街11-2、2-5-1，110001

100以后会追加新品种，新品种的出荷量达百又会继续追加，反反复复无穷尽也；在"万屋"购买了一定数量的种子或者道具后，也会追加一些新品种；总共可以买到的种子数量在200种以上，并且在后期要使用万元卷或者百万元卷才能买到珍贵的种子。

3.天气对土地的影响。降雨的情况分为三种，小雨相当于给土地浇一次水的程度，中雨相当于浇两次水、土地变黑的程度，台风则代表可以令作物在第二天全部枯萎的雨水量。

4.部分作物、水果被施与养分的比例情况：

春

白萝卜(かぶ):水普通、光普通,一次性采摘。
土豆(じゃがいも):水普通、光普通,一次性采摘。
黄瓜(きゅうり)：水少、光多,可以多次采摘。
草莓（いちご）：水普通、光少,可以多次采摘。
圆白菜（キャベツ）：水少、光多,一次性采摘。

夏

西红柿(トマト)：水普通、光多,可以多次采摘。
玉米(とうもろこし)：水普通、光多,可以多次采摘。
洋葱(たまねぎ)：水普通、光普通,一次性采摘。
菠萝(パイナップ)：水普通、光多,一次性采摘。

秋

茄子（なす）：水普通、光多，可以多次采摘。
胡萝卜(にんじん)：水普通、光多,一次性采摘。
魔芋(さつまいも)：水少、光多,可以多次采摘。
菠菜(ほうれん草)：水普通、光普通,一次性采摘。
青椒（ピーマン）：水多、光普通，一次性采摘。

水果

桃（もも）：水普通、光多，可以多次采摘。
香蕉（バナナ）：水少、光多，可以多次采摘。
桔子(オレンジ)：水多、光普通,可以多次采摘。
苹果（リンゴ）：水多、光多，可以多次采摘。
葡萄（ブドウ）：水多、光多，可以多次采摘。

谷物

米：水不用、光普通。
小麦：水少、光普通。
大豆：水多、光多。
荞麦（そば）：水普通、光普通。

○动物的入手条件

1.宠物

狗：照顾小动物的次数到达一定的数量时，可以入手；与小宠物进行迷你游戏的次数达20次以上时，会由若叶岛动物屋的玛赛尔带来。

马：和若叶岛动物屋的玛赛尔友好度上升后，送给她礼物，就可以得到。另外，马的颜色只能



选择一次，选定后不能更改，也不能乘坐。

猫（ネコ）：在若叶岛的动物屋购买商品到达一定数量，并且收集到4种道具：铃铛（ベル）、刷子（ブラシ）、剪子（ハサミ）、榨奶器后，可以从该处买到；即使购买商品的数量达标，但是缺少道具的话，仍不能购买。

猪（ブタ）：蘑菇岛（キノコ岛）浮上后，在岛上采摘的茸出荷量达到100以后；或者在蘑菇岛触发剧情，也可以得到。得到小猪后可以帮助主角寻找蘑菇。

2.牧场用牲口

鸡（にわとり）：在牧场中搭建了小鸡的房子后，与动物屋的玛赛尔搞好关系，就可以在动物屋中购得。当产出的鸡蛋达到S级，第二天在动物屋会发生剧情，然后可以买到新品种的鸡。

牛：在自己的牧场中搭建了动物小屋后，就可以从动物屋的玛赛尔手中购买小牛犊；产出S级别的牛奶后，第二天在动物屋就会发生剧情，然后可以购买新品种的奶牛。

羊：在牧场中搭建动物小屋后，就可以从动物屋的玛赛尔手中购买；产出S级别的羊毛后，第二天在动物屋就会发生剧情，然后可以购买新种羊。

注：一旦牲畜生病而不加以治疗的话，它们会死去，随之就会触发玛赛尔临终告别的剧情。



黄耀东	汉化是游戏的动力之一，所以，汉化工作人员加油。
读者资料	男，18岁，辽宁省宽甸县第一中学二年十二班，118200

3.野生动物

鸭子（カモ）、山雀（すずめ）、狸猫（たぬき）、老鼠（ねずみ）、兔子（うさぎ）：在动物岛浮出水面以后的几天后，小动物们会陆续出现在码头处。

○钓鱼

在游戏初期的时候可以从双叶岛的“ゴラン工务店”买到鱼竿，但是初期只能钓到小鱼，随着钓到的小鱼的数量越来越多（50只左右），慢慢也会钓到较大的鱼；得到矮人的帮助后，钓鱼成功的几率会大大增加；钓鱼的水平达到一定程度以后，可以到女神岛的水池进行垂钓，这时会有惊喜的发现。

钓鱼时，鱼儿第一次咬钩将其钓上的成功率很大；当鱼第二次、第三次咬钩时，将鱼钓上的几率就大大降低了，不过会有机会钓上大鱼。

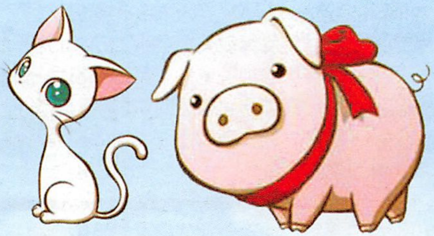
○结婚、生子

结婚条件：在与异性进行交谈的时候，人物的图片下方会有一颗心形图案，如果想与自己喜欢的异性结婚，必须等待左下角的心形图案全部变红才行，这是第一步；自己的住宅必须增筑到了第二阶段，而且必须有一张双人床（可以用10000左右购入）；与中意的人进行恋爱后，发展到了第四个阶段，已经引出第四个情节；女神岛浮上，并出现女神。

生子条件：首先必须将自己的房子增筑到极限，然后买一张婴儿床（婴儿床在结婚1个月以后才会出现），出现怀孕情节，在怀孕的情节出现以后，经过90天以上才可以顺利生产，但是孩子的性别不受控制，只能凭借天意。

新手育成实例讲解之第一年

片头序章：一艘移民船离开喧闹的都市，前往远方探寻新的世界；越过广阔的海洋，他们安全到达了“向日葵群岛”，主人公和从事采购（收购）业的太郎一家登上了这个小岛。在逐渐适应这里的日子里，发生了种种不可思议的事。小矮人们前来拜访，他们要用太阳之力让曾经沉没的小岛再次浮起；浣熊和兔子们成了自己的好朋友；小矮人们帮助自己收割作物，令人惊讶的事情让主角的生活惊喜不断。越来越多的朋友开始走到了主人公的身边，就这样，喧闹的牧场生活正式拉开了序幕……



鱼的价格在80左右。

春之月

首先在设定画面选择角色的性别、名字和牧场的名字。初期可以去的小岛只有玩家牧场所在地——牧场岛下方的若叶岛、若叶岛右边的双叶岛、若叶岛左侧的广场岛(乘船),和牧场岛左边的矮人岛以及进行上网联线的灯台岛。

第一天,善良的太郎老大爷会教给你要在这个牧场岛上生存所必须会的农活。得到锄头、锤子、斧子、水壶这四样农民秘宝之后就可以从事耕作了。还会得到两包白萝卜的种子,建议在10天以前的日子里不要装备斧子和锤子,原因有两点：第1,装备栏只有4格,尽量装备必要的物品；第2,初期的水壶只能浇一格,因为只需要几片横3×竖3大小农田就可以了,所以几乎用不到斧子和锤子；第3,虽然用斧子劈柴可以得到木材,用锤子砸石头可以得到石材,但是这两样的价钱都不是很高，所以没有必要花费多余的体力。

白萝卜的生长速度比较快，周期很短，所以尽量在春之月耕种白萝卜；可以先把斧子和锤子卖掉（每个可得600G）筹钱；前10天里除了耕作尽量不要干其他的体力活,去若叶和双叶岛拾取野菜和野花也是一项重要的经济来源。

攒到可以买“能量宝石”（最少7000G以上）的钱后,赶快去双叶岛“大力”开的工务店卖掉初期的水壶,因为所有初期的道具都不能使用能量宝石,购买新水壶后,去若叶岛的小查理处给水壶加“能量宝石”。力量得到提升的水壶灌溉更多的田地,这样就可以在有限时间内收获更多的萝卜。春天的任务就是买到三颗能量宝石,加装在水壶上，如果这一任务达成的话，就可以保证在夏天这个阳光充足的季节成为一个暴发户。而且有机会在夏天的蔬菜大会上得胜。

春天会有几个重要的节日庆典,但在初期都属于累赘,要特别注意这几个节日里工务店、餐厅、万屋都没有人,所以尽量提前买种子、改造

姚远 又作梦玩PSP了，命苦啊。
读者资料 男，22岁，辽宁省辽阳市宏伟区光华街30号242信箱，111003



道具。另外,鱼竿要花费5000G,而且在初期钓到的小鱼只能卖到80—100左右,没有去各个岛屿捡破烂来的值,所以能不买鱼竿就尽量不要浪费。

顺利的话，春之月结束的时候可以将水壶装上为三个能量宝石，并且拥有100小格以上的开垦田地。

如果时间不够的话，将种子撒在田地上，可以避免土地的荒废。

夏之月

夏天是最适合耕种的季节之一。一般在夏天月末举行的农作物大赛上的主角都是西红柿(トマト），所以可以大量耕种西红柿，可以使用中国最擅长的“人海战术”，从中选取品质好的西红柿，留到大赛时参赛评比。而且还有另一个好处，就是西红柿可以反复结果，省去了不少耕作的时间。

夏天也是个多雨的季节,下雨可以省去不少事,就是不用再为浇水而忙忙碌碌辛苦奔波了,溜达溜达捡捡野菜,在牧场的生活中,这样悠闲的日子着实不多；话说凡事有其利就必有其弊,不用浇水归不用浇水,可是这雨下多了,它这地可就遭殃了,因为在本作中,不浇水没事,水多了的话这作物它就不长了,没准还会枯,就是这样。

夏天的农作物大会上夺冠后,可以获得一颗能量宝石，如果之前的战术对头的话，应该是十拿九稳的。言归正传，将宝石强化到水壶上以后，可以一次浇灌5×2大小的田地。这样就省去了很多的力气。

一般去餐厅吃东西补充体力的时候,豆腐可以补充大量“肚子的饱和度”,可谓经济实惠。如果全部耕种西红柿的话,还有一个问题,就是如果为了方便灌溉,而将田地连接在一起,形成9×3的矩形方阵的话,收获的时候,中间的一排采摘会很困难,可以现将第三行边上的西红柿蔓藤用镰刀砍掉，这样就可以采摘中间一排自己周围上、中、下的西红柿了。可以将损失减到最小。

秋之月

秋天是收获的季节，话是这么说没错，但是秋天会给人一种凄凉的感觉，再加上之前已经经历过两个季节的劳累，所以很多朋友在秋天都会或多或少感到一些厌烦。其实这是收获蔬菜、耕作的最后一个季节，就好像是上学的最后一个学期一样，因为在冬天一般是不能在土地上耕种蔬菜的，所以秋天结束的时候也就意味着寒假的到来，想到这一点，相信各位玩家就会提起兴致了吧，嚯哈哈哈。

秋天的农作物大赛一般是对茄子（なす）进行一番评头论足。所以耕种的方法、手段还是和之前的西红柿一样就可以了，茄子也是可以多次采摘的蔬菜，让人非常省心。

如果之前的计划都一一完成，这时应该有3—6万左右的存款了，尽量不要乱花，为下一个季节做准备。

冬之月

冬天，大地披上了一层银装，初期几乎没有任何农作物可以在冬天种植，正好可以忙里偷闲，休养生息。

这时可以为来年制定一个目标,如果收集到了足够的太阳石,可以在矿石岛和动物岛中选择一个,让它浮起。选择矿石岛的话，就要购买新锤子,并在锤子上加装一定的能量宝石,尽量在冬之月进行一定的探险,打开一定阶段的通路,为以后能入手更多的矿石做准备；如果选择动物岛的话,就可以在新岛上采摘蘑菇,并可以磨合与小动物的亲密度,也是很不错的选择。

总之，可以在冬天这个草不长毛的季节，作出很多选择。

如果以上的两个建议都不中意的话，也可以在收集木材和钓鱼上考虑一下。



付一昂	好想要一台NDSL，被它砸到头也心甘情愿，哎！
读者资料	男，17岁，山东省济宁市曲阜新华书店家属楼，273100



NDS	Takara Tomy	2008年2月14日
	ARPG	1-4人/5040日元
火影忍者疾风传 大乱战影分身绘卷		512Mb

本作的画风基本上和该系列的作品相同，漫画色彩浓重，再加上由原版动漫声优配音，让玩家玩游戏的时候仿佛在看动画片一样。而背景音乐又是那独特的火影忍者风格音乐，无论是在优美的木叶村还是阴森的洞穴里，音乐都配合得恰到好处。游戏手感非常流畅，从游戏名称就能看出游戏中主要的战斗手段就是影分身术，同时放出9个分身的感觉真的非常爽。人设和剧情都和原版动漫一样，让火影迷们再一次沉醉其中。

游戏基本操作	
十字键	人物移动
B	使用忍技
X	发动螺旋丸
Y	普通攻击
L	切换忍技
R	发动多重影分身术
START	暂停游戏并呼出菜单

游戏中很多地方都隐藏着红蛤蟆，攒够一定数量后可以在木叶村的道具店换物品，一开始只需要两只红蛤蟆，后期需要三只甚至更多，初期只能换到一些低级补给物品，后期可以换到非常实用的忍术，比如替身术（変わり身の忍技），战斗中非常实用，在敌人攻击的瞬间发动可以躲开攻击并进行反击。整个游戏地图中共隐藏着30只红蛤蟆。游戏中除了使用多重影分身术战斗外还有很多障碍需要用分身才能通过，比如一些高的地方需要分身在底下垫一下跳上去，一些巨石需要分身一起撞才能通过。游戏中玩家只能使用鸣人战斗，其他队友则作为支援角色，可以选择三名，在触摸屏点击他们的头像就能发动支援技，都是全屏攻击，BOSS战中不能更换支援队友，即三个支援技使用完后就不能再使用其他人了。一些支援技不光是攻击敌人，还有其他附加效果，灵活使用支援技正是BOSS战的关键。游戏中得到的钱不多，但是千万不要吝惜各种恢复药品。

支援角色	支援技效果
春野樱	使用怪力攻击敌人,并恢复部分体力
卡卡西	使用万花筒写轮眼攻击敌人
李	使用光速体术攻击敌人,并提高攻击力
日向宁次	使用回天攻击敌人
奈良鹿丸	使用影缚攻击敌人,并困住敌人一段时间
我爱罗	使用砂爆攻击敌人,受到的伤害减半
大和	使用木遁攻击敌人
佐井	使用超兽伪画攻击敌人

李秉尧 GB可以作板砖，NDSL可以当文曲星，PG可以做什么呢？答：教科书+教材全解+练习册。
读者资料 男，18岁，辽宁省抚顺市第二中学（主校）二年三班，113006，QQ334856239



流程攻略

本作的游戏剧情完全遵照原作漫画剧情，如果没有看过原版漫画，日文又不太懂，玩起来就会浪费很多时间了，相信这里的流程攻略可以帮上你。

1、沿大路一直向北，在火影之屋门口有一只叼着卷轴的绿色青蛙，在这里进行存档教学后进入火影之屋。

2、剧情后来到村口和小樱对话，选择第一项“できたってばよ!”,剧情后走出村子前往演习场。

3、剧情后进行教学，按连点Y键，发动3连击；卡卡西说完话后按住R键发动多重影分身术，闪1下是1个分身，闪2下2个分身，目前最多3个分身，随着鸣人级别的提升影分身数量也会提升；卡卡西再次说完话后按×键发动螺旋丸，之后剧情。

4、回到木叶村，去火影之屋找纲手。

5、在村口遇到鹿丸和手鞠，剧情中看到我爱罗被“晓”组织绑走。之后去火影之屋。

6、剧情后回到木叶村村口和卡卡西对话，选择第一项“できたってばよ!”剧情后得到疾风忍术。

7、前往木叶森林，在森林第二个场景中间右边有一条路，里面有一个蓝色圆形封印阵，现在进不去，再往右走有一只红蛤蟆。进到第三个场景往下走有一只红蛤蟆。第四个场景水面刚刚出现深坑的地方往上面走，隐藏着一条小路，里面有一些物品和一只红蛤蟆。再往前走上面高台上有一只红色青蛙，现在还拿不到。进到第五个场景在上面取得手里剑变化忍技，利用手里剑变化忍技跃过深谷，越过第二个深谷时上面有一个箱子拿不到，可以用手里剑取得，如果没有查克拉释放忍技，可以攻击木桩增加查克拉，在进入下一个场景之前上面有一块巨石，现在还进不去。在第六个场景沿右侧向上走有一只红蛤蟆。第七个场景的瀑布用疾风忍术跳过去，看准树桩落下来的时机。

8、过了第七个场景看到剧情，“晓”使用禁术解开封在我爱罗身上的封印。

9、进入砂隐村左边有一只红蛤蟆，一路向北进到最深处和忍者对话。

10、剧情之后往左走，利用手里剑变化忍技跃过去。途中可得到飞翔忍技，利用飞翔忍技往场景左上跳跃，这里的怪物都会爆炸，尽量躲开不要被炸到。攻击草药得到“イチヤクソウ”，从下方往回走，在快到过场景的地方往上面跳，高处有一只红蛤蟆。

11、在之前得到手里剑变化忍技的地方往上跳，上面隐藏着一只红蛤蟆。过了这个场景就能看到高处有一只红蛤蟆，拿了之后再往高处跳就能看到“ヤクシソウ”，攻击之后得到。

12、回到木叶村火影之屋与纲手对话，得到“トモシリソウ”。返回砂隐村找手鞠对话。

13、剧情后得到解印忍技。回到木叶森林，在之前看到的那个蓝色圆形封印阵前发生剧情，之后站在封印阵中央使用解印忍技。

14、往上跳，先走右边，有一只红蛤蟆。再从左边往上跳，过了第二个场景看到剧情。之后前往“晓”的藏身处（“晓”のアジト）。

15、来到巨石前发生剧情。剧情后日向宁次和李洛克加入。回到木叶森林，跳下第一个台阶就可以看到写有“禁”字的咒札。往砂隐村方向走，一个存储点上方有一棵树上贴着咒札。

16、解开之后干柿鬼鲛出现，发生战斗，难度不高，他蓄力挥动武器的攻击力比较大，打两下赶紧逃走，钻水之后尽量躲避，不过打中也不要紧，攻击力不高。

17、剧情之后，回到砂隐村走右边那条路，里面有一只红蛤蟆。下到第二个场景遇到一名壮汉，打倒之后又出来三名，非常弱。打倒之后得到刚力忍技。

18、利用刚力忍技推开大石头，这个场景有两只红蛤蟆。往右上跑发生剧情。

19、剧情后用忍技推开土墙，发现瞬移符。瞬移之后往上走就能看到一张咒札，解开咒札后往右走，进入洞窟，

20、洞窟里有一些傀儡，深处有一个封印阵，在上面使用解印忍技，可以看到一



王宇 | 猴子啊！昨天看到孙悟空最早是一个白衣书生，人类反进化的代表，寒一个！你也是……
读者资料 | 男，20岁，河北省邯郸市复兴区铁西大街42号院4号楼三单元14号，056001，QQ382139080

个三角形的封印阵的顶角被解开了。

21、在洞窟深处揭下最后一枚咒札，和冒牌宇智波鼬发生战斗。他会到处瞬移，出现之后攻击一下或者放一个大火球，多躲避，把握机会使用螺旋丸和队友大招，不行就吃药，在冒牌宇智波鼬HP低于三分之一时，会释放分身炸弹，威力不低，尽量躲避后出现的分身，攻击先出现的真身。

22、剧情之后往左下搜索发现一个封印阵，使用解印忍技，那个三角形的封印阵的一个底角被解开了。走左路回到砂隐村，然后去木叶森林。

23、在木叶森林得到手里剑变化忍技那个场景有一块推不动的大石头，现在可以用刚力忍技推动了，里面有一只红蛤蟆。

24、回到巨石发生剧情，打败冒牌鸣人。冒牌鸣人会使用影分身，还有普通的三段攻击，很好对付。

25、进入"晓"的藏身处，左边和右边各有一块巨石，不从这里走，从写有"封"字的大门往右走，去下一个场景，中途有一只红蛤蟆。

26、走到最深处得到螺旋忍技，当右下角显示旋风标志时发动螺旋丸就是大玉螺旋丸，可以击碎巨石，当然消耗的查克拉也是原来的两倍，没有查克拉的时候就用解印忍技恢复吧。



27、回到一进洞的那个场景击碎左边的巨石，里面布满了毒气，用刚才得到的螺旋忍技制造旋风吹开毒气，进入下一个场景。

28、这个场景左边吹开毒气最里面有一个箱子，往回走的途中会掉下很多爆炸蜘蛛和傀儡人。之后击碎右边堵路的巨石，往下走是个圈套，有几个箱子，会出现两拨敌人，会喷火，要小心对付。

29、往上走吹开上方毒气有两个箱子，击碎右边巨石有一只红蛤蟆。然后击碎左边巨石，去下一个场景发生剧情。

30、与迪达拉发生战斗，他会放出爆炸蜘蛛还有爆炸鸟，有时会飞到天上往下落爆炸物，看着地上的影子躲闪，配合队友大招不难打倒。

31、剧情后回到入口有"封"字的大门前，解开新出现的封印阵，进入大门。

32、在红色封印门前往右走，吹开毒气会发现一个红色封印阵，解开封印阵继续往上走，在右边一个有很多罐子的地方有一只红蛤蟆。再往上走左边跃过一个坑后有一只红蛤蟆。拿了红蛤蟆之后再往上走右边有一个红色封印阵，解开，继续往上走，最深处发生剧情，地上有好多个封印阵，需要同时解除才可以，连续点击R键，让所有封印阵上都有一个鸣人的分身，再按B键解印就可以了。

33、下面的门开了，进入之前的红色封印门发生剧情。

34、剧情后和赤砂之蝎战斗，只要打他三下就跑就可以了，偶尔会喷喷火，没有什么威胁，当他的HP低于一半时会把其中一片地点燃，在另两块地打他就可以了，非常容易。

35、剧情后我爱罗加入，前往木叶村向纲手汇报。之前在木叶森林有一块巨石只能推动，现在可以击碎了，不过里面的箱子只有一个药品而已。

36、剧情后得到雏田的秘传疗伤药（秘传のきずぐすり），然后去村口找鹿丸对话，剧情后去练习场找丁次，得到解毒忍技（げどくの忍技），剧情后鹿丸加入。

37、回到火影之屋找纲手对话，剧情后在商店把解毒药和解术药买满，稍后会用到，去村口和大和对话，选择第一项"できたってばよ！"，大和和佐井成为队友。

38、来到天地桥，和大蛇丸发生战斗，初期大蛇丸非常垃圾，他会往左逃跑，逃跑三次后会用三面墙阻挡鸣人，并放出三个分身，这时就要多利用多重影分身术，分身自动打大蛇丸分身，玩家去拆墙，注意大蛇丸会使用毒忍术和封印忍术，吃之前买的解毒药和解术药吧。

39、战斗结束剧情后佐井离队，来到下一个场景，这个场景右下、上、左上各有一只红蛤蟆。在左下发生剧情后前往大蛇丸的老窝（大蛇丸の隠れ家）。

40、在这里吃了包厢之后使用大玉螺旋丸引发剧情，剧情后进入大蛇丸老窝。

41、在右侧第二个往右拐的岔路深处有一只红蛤蟆，进入旁边的房间发生剧情，剧情后佐井归队。

汪洋	把我放上边的小编必定是一位才思敏捷、博学多才……（某编：小朋友下次一定写上联系地址啊）
读者资料	男，12岁，QQ330442437

42、沿路往里走，攻击墙上的机关就能开启门，有一个机关在坑上方，需要使用最开始在木叶森林跳瀑布那个动作触动机关，之后就能看到一只红蛤蟆。再往里有一个房间有5张瞬移符，右下角那个瞬移符可以进到左边的房间吃到箱子。看到吃不到的箱子就扔手里剑就可以吃到了。

43、进到下一个场景往右走能找到一只红蛤蟆，跳到最下面存档点左边那条路里有一个箱子，右边那条路有个封印阵被喷火机关挡着，推动左边的石块，把火挡住再解印，之后还有类似的机关也这样解决，这个场景有一只红蛤蟆，多转转不难找到。

44、下一个场景中需要用螺旋忍技把火光吹大照明道路，有一个房间里藏着大门钥匙，右下的房间里有一只红蛤蟆。这个场景中没有地图。

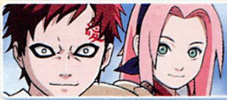
45、在一个一直往上跳的场景最上面的存档点，左边这条路里面有个箱子，右边去下一个场景，走到最深处发生剧情，会不断出来敌人，只要连点R键放出分身就可以了。之后去下一个场景发生剧情。

46、与干柿鬼鲛和宇智波鼬发生战斗，两个BOSS共用一个HP槽，打哪个都可以只要HP槽空了就赢了，两人会使用的招数和之前一样，干柿鬼鲛攻击动作慢，宇智波鼬防御低。

47、与迪达拉和赤砂之蝎发生战斗还是打哪个都可以，招数和之前没有变化。

48、往上走来到下一个场景，有三条路，先走右边房间里有些箱子，发生剧情后下一个屋子里有一只红蛤蟆，把右边房间扫荡一遍往回走，发生剧情后搜索左边岔路的房间有一只红蛤蟆。

49、往前走剧情后和最终BOSS佐助对战，佐助会使用千鸟和三连击，他攻击之后有硬直，趁机打他，多利用多重影分身术，千鸟的攻击力非常高，不吃药很难打赢。地上的石块可以打碎，里面有各种恢复药品，没有药的时候就冲石块多的方向扔个手里剑，能得到很多药。打赢之后就是大结局了。



旋涡鸣人命运中的搅拌

“已经过了两年半了吧？”

“是啊。”

旋涡鸣人经过修行终于和自来也老师回到了木叶村，鸣人兴奋地跳到拉面店屋顶。

“好怀念啊！没有一点变化嘛！”鸣人大叫道。

“你就不能老实点吗？”自来也老师说道。

“诶……鸣人君！是鸣人君吗？”原来是春野樱，“什么时候回来的？鸣人君。”

“刚刚进村子，好久不见啦，小樱。”鸣人开心地回答道。

“怎么样？我不再像男孩子了吧？”小樱害羞地问。

“不要紧！一点也看不出来了！”鸣人回答道。

小樱听了之后非常不高兴，自来也心想：你这家伙一点也不懂得女孩的心思。

“好了！鸣人，该去纲手那里了！”自来也大声催促道。

三人一同来到火影之屋。纲手见到二人回来显得非常开心，寒暄了几句之后纲手准备给鸣人做个测试，看看这几年鸣人到底进步了多少。这时奈良鹿丸和手鞠来了，看到鸣人已经修炼结束都显得非常高兴，鸣人本以为有他们二人给自己做测试，而纲手却说另有其人。

“一点也没有长大嘛鸣人君。”原来是旗木卡卡西。

“卡卡西老师还是老样子啊！”鸣人兴奋地跑了过去。

“说起来我和小樱也好久没有见面了啊！”卡卡西感叹道。

“以后再叙旧吧，先去测试。”纲手说道。

“难道给我测试的人是卡卡西老师？”鸣人问道。

“是的，不过稍微有些不同。”卡卡西回答道，“鸣人，小樱，你们两人都将接受我的测试。”

“小樱，你在我身边的修行也不是徒劳的。”纲手说道。

“那大家准备一下在村口集合吧。”卡卡西说。

“鸣人就拜托你了。”自来也对卡卡西说，“还有快要对‘晓’发起总攻了，我也要告辞了。”

说完自来也和卡卡西就消失了。鸣人和小樱来到木叶村村口，等了大约一个小时，卡卡西老师还没有出现。

“卡卡西老师好慢啊！”鸣人大叫道。

“嗯，到现在还是老样子。”小樱说道。

“一点都没有变！”鸣人说。

这时卡卡西出现在他们身后。“啊……不好意思不好意思！迷路了……”

“啊……说谎！”鸣人不相信。

卡卡西没理鸣人，“好了，现在去演习场吧。”

三人来到演习场。

“好怀念啊……”鸣人说道。

“嗯，这里就是你们当初踏上忍着之路的练习场。”卡卡西说道。



鸣人："当初的三人一组……"

小樱："是啊……"

二人突然沉默了，都转过身去背对着对方。卡卡西心想：果然佐助成了这二人的禁语了。

卡卡西："开始测试吧，还是老规则，使用什么手段都可以，只要能从我这里抢到铃铛就行了。如果没有打倒我的决心是抢不到铃铛的！那么开始吧！"

经过测试，卡卡西称赞鸣人确实成长了不少，小樱也对鸣人另眼相看了。鸣人已经等不及新任务了，二话没说就往火影之屋跑去。一进木叶村，鸣人小樱就遇到了鹿丸和手鞠，聊了几句后鸣人了解到除了自己还是下忍，其他同伴都已经是中忍了，我爱罗更是成为了风忍，鸣人发誓要成为火影。告别了鹿丸和手鞠，鸣人和小樱来到了火影之屋向纲手汇报测验结果，卡卡西赶到之后，纲手向他们下达了新任务——金块运输的护送。

"啊！那种任务没有报酬的吧？"鸣人大叫道。

"什么？你还想发牢骚吗？！"纲手大喝道。

"鸣人，你的思想一点也没有成长。"伊鲁卡教育鸣人道。

"对不起师傅，我会好好说服鸣人君的。"小樱连忙给鸣人解围。

就在这时一名忍者向纲手汇报紧急情况——我爱罗被"晓"带走了。

"现在重新宣布卡卡西班的任务。"纲手继续说，"立即前往砂隐村调查事情真相，并且支援砂隐村服从砂隐村的命令。"

鸣人兴奋地叫道："了解！"

来到村口，众人聊起"晓"的目的，鸣人想要帮助我爱罗，然而自来也却劝鸣人不要擅自乱来。鸣人深知自己体内封印着"九尾妖狐"，而我爱罗体内同样有"一尾"。

"我和我爱罗同样是'怪物'，他们一定有什么目的，我不能放任不管！那家伙（指我爱罗）和我的经历相同，而且他比我更加孤独，一直是独自一人在战斗，这次他被'晓'盯上也和我的遭遇相同，因为是'怪物'，无论何时，无论什么原因，那家伙都是一人在完成任务！只有他一人！！所以！所以无论如何这次我都要帮助他！"鸣人激动地说。

"其实在这两年半里我们也不是仅仅在修炼，我们调查到佐助为了打倒身为'晓'中一员的哥哥——宇智波鼬而努力着，所以佐助才会投靠大蛇丸提升自己的查克拉。但是大蛇丸的目的是佐助君的身体，而且只有不到半年的时间了……"小樱接着说，"还有大蛇丸本来就是'晓'中的一员，这才是我们想要说的，接近'晓'就是接近大蛇丸，也就是接近'佐助君'，我们营救佐助君的时限仅有半年了。"

"嗯！"鸣人暗下决心要救出二人。

卡卡西、鸣人、小樱告别众人走出木叶村。

"在担心他吗？"纲手问伊鲁卡。

"不是……"伊鲁卡回答，"那小鬼已经不是曾经让我担心的下忍了，还有小樱。"

"成长果然是不可思议的东西啊！"纲手感叹道。

卡卡西等人穿过木叶森林来到砂隐村，和砂隐村忍者表明来意后，了解到勘九郎曾经试图阻止"晓"带走我爱罗，但是失败了，并且中了剧毒，现在昏迷不醒，小樱用医疗忍术诊断之后称暂无生命危险，但是意识还没有清醒过来，完全清除毒素需要3种草药，纲手应该有其中一种草药，手鞠表示左边的山崖上有一种草药，卡卡西说另一种生长在木叶森林中。众人决定马上开始寻找草药。

终于集齐了三种草药，小樱给勘九郎服下后果然药到病除（刚才昏迷不醒，现在都能走了，果然是神药）。勘九郎表示我爱罗被"晓"的两名队员带走后，朝着木叶森林的北方去了。

"勘九郎，那两人中有赤砂之蝎吧？"原来是千代婆老奶奶和江尾藏老爷爷。

"啊……好像是有赤砂之蝎。"勘九郎答道。

"是那个传说中的天才傀儡师赤砂之蝎吗？"卡卡西问道，"但是他在20年前就背叛砂隐村了吧？"

千代婆："的确是那样……"

"有时间说这个还不如抓紧时间去救我爱罗！"鸣人着急道。

"等一下！我也要去！"手鞠说道。

"不，应该去的人是我。"千代婆说，"手鞠，你还要保护村子，我虽然上了年纪，但还不至于不中用。"

"那我们赶紧动身吧。"卡卡西说道。

"鸣人君，弟弟就拜托你了。"勘九郎对鸣人说。

"交给我吧！因为我也会成为火影的！"鸣人回答道。

众人回到木叶森林，找到了一个圆形咒印，鸣人使用了解印忍技破解了敌人的幻术，众人一路

王浩 喜欢制作游戏MAD的朋友请联系我！
读者资料 男，17岁，河南省郑州市管城回族区正汴路36号6楼，450004，QQ549751412

来到“晓”的藏身处。发现一块贴着“禁”字的巨石，正在大家发愁的时候凯班来了。原来这块巨石被忍术封住了，如果不解开封印的话就算再大的力量也无法击碎它，日向宁次马上发动白眼寻找封印住巨石的咒札。

“两枚在木叶森林，还有两枚在风忍的沙漠里。”宁次用白眼寻找到四枚咒札的位置。

众人找到了木叶森林中的两枚咒札，这时出现了一个身穿“晓”制服身背巨剑的男子。

凯：“你是！？”

李：“凯老师，您认识他？”

凯：“不认识。”

神秘人：“果然珍兽的智商和野兽是同级别的，不过没关系，马上就让你想起来我是谁。”

宁次：“这家伙，好强大的查克拉，是‘晓’吗……至今只见到鸣人君有这么强大的查克拉。”

神秘人：“水遁·爆水冲波！”

凯：“擅长使用水遁忍术难道你是……”

神秘人：“怎么样？想起来老子是谁了吧！”

凯：“好像在哪里见过呢……”

神秘人：“你还真是个健忘的家伙呢，在你想起来之前就慢慢折磨你吧！”

一场恶战之后干柿鬼鲛逃走了。

“你怎么也被‘晓’盯上了？”小樱问鸣人。

“我也不知道。”鸣人回答。

“‘晓’中的两人曾为了接近鸣人来过木叶村，不知道为何三年后的今天又展开行动了。”卡卡西说道。

“为何要等三年？”小樱问。

“绝不是因为当时不能出手，也许是有其他原因也说不定……”卡卡西继续说，“那之后鸣人一直跟着自来也修炼。”

“也许是为了解开封印着的‘尾兽’而做必要的准备，也有可能是当时下手会非常费事。”千代婆说道。

“尾兽是……”小樱不解道。

“尾兽就是有尾巴的魔兽，我爱罗体内封印着一尾守鹤。”千代婆解释道，“虽然不明白‘晓’为何想得到尾兽，但这绝对是非常危险的强大查克拉。”

“不要在这里磨磨蹭蹭了，我们不是还有重要的事情做吗，抓紧时间找到剩下的咒札尽快拯救我爱罗。”鸣人提醒道。

“‘晓’中二人组（指干柿鬼鲛和宇智波鼬）从来是一起行动的，这次怎么只有一人？”卡卡西感到不解。

“也许是另一个人迟到了吧。”千代婆说。

众人回到砂隐村来到沙漠，这时被四名大汉挡住了去路，打倒他们之后，鸣人和小樱在他们身上发现了刚力忍技。利用刚力忍技推开巨石，终于来到一面沙墙前。

“这面墙很可疑。”宁次似乎用白眼看到了什么，“嗯……仔细调查一下应该会有所发现。”

鸣人使用刚力忍技推开沙墙后竟然发现下面压着一个瞬移符，瞬移之后揭下第三枚咒札终于来到了一个洞窟，在打倒洞窟里的大群傀儡后发现了一个封印阵，鸣人再一次使用了解印忍技，封印阵被解除了，但似乎没有发生什么事情。在洞窟最深处，鸣人揭下了最后一张咒札，这时宇智波鼬出现了。

“宇智波鼬！”鸣人叫道。

“宇智波鼬，那个灭了整个家族的人……”千代婆低声说道。

“好久不见了，卡卡西，鸣人君。”宇智波鼬说道。

小樱心想：就是这家伙一直在折磨着佐助和鸣人。

“别太嚣张了！我们会击溃你们的！！”鸣人愤怒地叫道。



“跟我走吧，鸣人君。”宇智波鼬说道。

鸣人当然不会束手就擒，一场激战一触即发。战斗中发现这个人的查克拉并不强大，原来他是个冒牌宇智波鼬。

王迪	海内存知己，天涯若比邻。愿天下掌机迷们一帆风顺。（某编：你在祝愿什么？）
读者资料	男，18岁，天津市大港油田怡然小区5里8-1-402，300280，QQ694569676

卡卡西：“宇智波鼬不可能使用这种级别的忍术，真身应该在老窝吧。”

千代婆：“这应该是‘晓’的拖延战术吧。”

卡卡西：“应该没有错，他们现在恐怕是不能对尾兽下手。”

千代婆：“恐怕他们打算把一尾守鹤从人柱中取出来。”

小樱：“人柱是什么？”

千代婆：“尾兽拥有不可低估的查克拉，各国都想拥有这股强大的力量，并用来增强自己的军事力量，变成人柱就可以调节操控这股力量。以前将尾兽封印起来就是为了操控这股力量，我爱罗就是受害者之一，这就是所谓的人柱。”

小樱：“如果从人柱中取出来，不知道会引发什么样的恐怖战争啊。要怎样做才能把尾兽从封印中取出来？”

千代婆：“如果把尾兽从人柱中取出来……”

小樱：“难道？！”

千代婆：“是的，尾兽取出来人柱就会死掉。”

鸣人：“小樱，不用担心！我会救出我爱罗的！”

四枚咒札都揭下来了，众人回到“晓”的藏身处，小樱用怪力打碎了巨石，里面竟然走出一个冒牌鸣人，原来这也是敌人的圈套。一番激战之后众人终于进入了“晓”的老窝。在洞穴最深处等待他们的是迪达拉。



迪达拉：“那个家伙（指鸣人）是人柱吧？”

鸣人：“你这家伙！看我痛扁你！”

战斗开始了，迪达拉不停地释放各种会爆炸的东西。

迪达拉：“给你们看我的艺术品，爆炸吧！”

“他逃到了另一个空间。”卡卡西用写轮眼看穿了一切，“查克拉有些使用过度。”

卡卡西快要坚持不住了。

“现在不是休息的时候，我要去救我爱罗！”鸣人大喊着独自跑了。

“那个小鬼为何要拼命救助不同村子的我爱罗？”千代婆问道。

“他也是人柱，体内封印着九尾。”卡卡西说道，“鸣人对砂隐村确实没有什么特别的感情，但是我爱罗和那家伙同样是人柱，他比砂隐村的任何人都更加了解我爱罗，人柱过着怎样的生活和在哪个村子是没有关系的。就是因为这个，绝不能坐视不理。木叶也好，砂隐也好，对他来说是无所谓的，在鸣人眼中，我爱罗是和自己受着同样折磨的伙伴。鸣人的梦想是成为火影，当他知道我爱罗已经成为风影的时候是那么的不甘心，但其实他的心中充满了喜悦和祝福。鸣人拥有着不可思议的影响力，和谁都能很快成为朋友。”

“卡卡西，年轻蕴藏着无限的可能性，真是令人羡慕啊。”千代婆说道。

“您还年轻得很，现在感叹这些为时过早了。”卡卡西说道。

“是这样吗？也许还有用得着我这个老家伙的时候吧。”千代婆说道。

众人追上鸣人，一同回到了入口处被封印的大门前，这时门前出现了一个封印阵，鸣人解开封印阵，大门消失了，众人进入大门，迎来的又是一个红色封印的大门，在鸣人利用多重影分身术解开所有封印后，红色大门打开了。

鸣人看到我爱罗躺在地上赶紧冲了上去，但是无论怎样呼喊，我爱罗也没有睁开双眼。

“傻瓜，他早就死了！”就在这时赤砂之蝎突然出现了。

鸣人的怒火终于爆发了，众人连忙拦住鸣人君，因为不知道赤砂之蝎的底细，胡乱攻击有可能导致全灭，众人之中最了解赤砂之蝎的就是千代婆了，然而千代婆有没有打倒赤砂之蝎的力量，这时千代婆想到了一个主意。

千代婆：“虽然我没有能破坏它的能耐，不过小樱你接受过纲手亲传的怪力。”

卡卡西：“但是还不知道这个傀儡的弱点。”

千代婆：“没关系，我会协助小樱的。”

卡卡西和鸣人把我爱罗带到了旁边。

赤砂之蝎：“准备好了没有？我都等得不耐烦了。”

植子扬　这是一个严峻的问题，就是PG会不会比我还长命呢？我估计自己有666年寿命。（某编：一定比你长寿）
读者资料　男，16岁，广东省肇庆市封开县江口镇解放路30号新华书店，526500，QQ308380290



千代婆：“不用着急，马上解决掉你。”

赤砂之蝎突然射出手里剑。

千代婆：“小樱，就是现在！”

小樱用怪力击溃了傀儡。

赤砂之蝎：“不愧是我的奶奶，竟然想到用查克拉编织的线控制这个小姑娘击败我。”

赤砂之蝎的真身出现了，竟然还是一个傀儡。

赤砂之蝎：“这就是我，一个‘人傀儡’，好久没有控制自己战斗了，连我都感到惊讶，能把我逼到这种境地。”

鸣人：“管你是什么‘人傀儡’，把你打倒救回我爱罗！”

鸣人使尽浑身解数终于打倒了赤砂之蝎。

鸣人抱着我爱罗大叫道：“我爱罗！我爱罗！！为什么我爱罗会死！风影啊！才刚刚成为风影啊！”

千代婆：“稍微冷静点，鸣人君……”

鸣人大喊道：“废话！要不是你们这帮砂隐村的忍者把怪物放到我爱罗的体内，就不会发生这种事！！你们到底把我爱罗当成什么了？只有利用！什么人柱，说的那么好听！”

小樱：“鸣人君……”

鸣人：“佐助也是，我爱罗也是，你们都不伸出援手！拼命修炼了三年，却和三年前一样不是吗？”

千代婆尝试治疗我爱罗。

赤砂之蝎：“没用的，他体内的一尾已经被取出来了，已经死了。”

小樱忍不住又给了赤砂之蝎一拳。

赤砂之蝎：“这个身体是感觉不到痛的，女人总是爱做没有意义的事情，无论是我爱罗死了，还是奶奶死了，我都不会感到伤感的。”

小樱：“你这家伙到底把人命当成什么！你没有亲人吗！”

赤砂之蝎：“从我变成这个样子起就没有亲人了，如果你变成我这样就能明白了。我马上就不能动了，在那之前，我也要做一件没有意义的事情，这是打倒我的奖励，你们想知道大蛇丸的情报吧，十日后的正午，我会和派到大蛇丸那里的间谍在草隐村的天地桥密会。”

说完赤砂之蝎的身体就像木偶一样碎了。

千代婆：“最后的最后，他终于做了一件正确的事。从现在开始，砂隐和木叶的未来就掌握在我们手中，鸣人，你要用你那不可思议的力量拯救大家，虽然现在还没有成为火影，但是我相信你会成功的。小樱，你也要超越你的师傅纲手。最后，鸣人君，奶奶有一件事情想拜托你，你是唯一知道我爱罗的痛苦的人，我爱罗也知道你的痛苦，请你一定要帮助我爱罗。”

鸣人竟然被千代婆的忍术带到了一个虚无缥缈的世界，天和地都是无力的苍白色，一望无际，只有一个人影。

鸣人边跑边喊：“我爱罗！我爱罗！”

我爱罗：“谁？谁在叫我？”

鸣人：“我爱罗！跟我回去！”

我爱罗：“谁在叫我？”

鸣人拉着我爱罗拼命往回跑。

我爱罗醒了，千代婆已经精疲力竭了，小樱连忙跑过去把千代婆扶起来。这时勘九郎和手鞠赶到了。

勘九郎：“我爱罗，你平安无事太好了！谢谢你，鸣人君！”

鸣人：“都是老奶奶的功劳啦！用超级厉害的医疗忍术把我爱罗救活了。现在奶奶也累了，先回村子休息吧。”

勘九郎：“不是医疗忍术，而是转生忍术，千代婆已经不行了，转生忍术是用自己的性命去换死人性命的忍术，千代婆为了偿还孙子赤砂之蝎犯下的罪行而牺牲了自己，这是只有千代婆才会的秘术，因为有很大的风险，所以从很久以前就被封印为禁术了。”

海老藏老泪纵横地说道：“千代婆终于可以安心地去了。”

……

解救我爱罗成功后众人在砂隐村分手告别。

勘九郎：“再见。”

鸣人：“这种时候应该是握手，不过我很不擅长分手这种情形，所以就不要握手啦。”

不爱说话的我爱罗竟然主动走过来和鸣人握手告别。

卡卡西：“现在也知道关于大蛇丸的情报了，暂时先回火影那里报告……”话还没说完卡卡西竟然晕倒了，原来在和迪达拉的战斗中，卡卡西过度使用万花筒写轮眼，现在有些体力不支了。众人回到木叶村火影之屋向纲手汇报情况。凯班走后，小樱向纲手诉说了得到大蛇丸情报的经过。

小樱：“十日后的正午，赤砂之蝎会去和派到大蛇丸那里的间谍在草隐村的天地桥密会。这个

吴阳	100期，看似不算多实际上可是8年多！感谢PG！（某编：可悲啊！我们是半月刊……）
读者资料	男，22岁，辽宁省辽宁工程技术大学7-235信箱，123000，QQ312334022

情报是赤砂之蝎在被打倒后告诉我们的。”

纲手：“可以相信吗？如果是陷阱怎么办？大蛇丸有可能在天地桥放好诱饵等待‘晓’。”

小樱：“如果是陷阱，也只有战斗了！”

纲手：“现在卡卡西住院了，只能编制新队伍了。”

静音：“纲手大人，现在只能把这个任务交给其他班了。”

纲手：“静音，卡卡西班是得到我信任的为数不多的班之一，这个任务只能交给他们。”

静音：“我的班和他们不一样吗？”

纲手解释道：“确实不一样，小樱、鸣人和佐助曾经是最好的伙伴，所以他们拼死也要救出佐助君，拯救佐助的心情比任何人都要强烈，而这强烈的意念就是引领任务成功的关键，所以你和小樱不同。”

鸣人：“那我现在就去找队友！”

说完名人就消失了。

纲手：“真是个急性子。”

这时进来一位头缠绷带的老者，下巴上有一个十字刀疤。

纲手：“你是谁？”

绷带老者：“好久不见了，纲手殿下。”

纲手：“小樱。”

小樱：“纲手老师，怎么了？”

纲手：“去把鸣人找回来，我还有事情没有说完。”

“明白！”小樱连忙去寻找鸣人。

绷带老者：“那么……”

鸣人从火影之屋出来后遇到了油女志乃、犬冢牙和日向雏田。鸣人表示自己正在寻找队友，然而他们三人还有任务所以帮不上鸣人。鸣人在村口找到了鹿丸，鹿丸成为这次中忍考试的负责人，脱不开身，便告诉鸣人去练习场问问丁次能否帮助他。鸣人来到练习场看到正在练习忍术的丁次。

秋道丁次：“鸣人君！好久不见！有事情找我？”

鸣人：“得到了大蛇丸的情报，为了完成任务我在找队友。”

秋道丁次：“我来帮助你吧。”

“丁次，你能脱开身吗？你不是和井野还有任务吗？”鹿丸也跟着来了。

秋道丁次：“可是我不能对鸣人置之不理，我去找阿斯玛老师商量一下。”

鸣人：“多谢丁次！”

奈良鹿丸：“就算去找阿斯玛老师也没用……”

“当心！”丁次突然把鸣人推倒了。

一个英俊少年突然偷袭鸣人。

鸣人：“没见过你，戴着木叶的护额，你是谁？”

奈良鹿丸：“多说无益，抓住这家伙，把它交给审讯部队。”



“你到底是什么人？！”鸣人冲上去发动进攻。

少年：“好弱啊，你是个男人？”

鸣人激动地喊道：“我问你是什么人？！”

“我们还会再见面的，鸣人君。详细的事情去问火影吧。”少年消失了。

奈良鹿丸：“什么人物？”

“丁次！你果然在这里呢！”山中井野和小樱找到了这里，“阿斯玛老师生气了，叫你赶紧过去呢。”

秋道丁次：“你们刚才没看到一个奇怪的家伙吗？”

山中井野：“奇怪的家伙？哎！这不是鸣人君吗？”

秋道丁次：“我指的不是鸣人君。”

“鸣人！好久不见！”井野根本没有理会丁次。

秋道丁次：“抱歉鸣人君，我还有任务在身，不能帮助你了。”

“帮不上你什么，这个给你吧。”山中井野把解毒忍技交给鸣人，“那我们先走了！”

奈良鹿丸：“我也要去为中忍考试做准备了，再见。”

奈良鹿丸等人去找阿斯玛老师了，小樱和鸣人回到了火影之屋。

“纲手老太婆，我有事情要告诉你，啊！”鸣人突然发现刚才袭击自己的少年正站在纲手的桌前。

少年：“你好。”

鸣人很生气：“你这家伙！”

纲手：“鸣人！别大吵大闹的！大和！”

“是，从现在开始由我带领卡卡西班。”纲手身边突然出现一个男子。

少年：“刚才很抱歉，从现在开始我们就是一个班了，刚才我想试试你们的实力，好知道是不是需要我保护的笨蛋。”

鸣人要教训少年一下：“你说什么？！”

小樱：“别这样，现在开始我们就是队友了，不要吵架。不过你（指少年）确实很不会和人相处呢。”

少年：“哈哈，是吗？我很喜欢像你这样的丑女呢。”

小樱大怒道：“非教训你不可！！”

刘浩	我写了好几期的留言，可为什么不登在书上啊！（某编：来，我拉你一把）
读者资料	男，18岁，天津市塘沽区杭州里2-2-601，300451

大和："不管怎样，现在四人要一起完成任务，大家做个自我介绍吧。"

鸣人低沉地说："漩涡鸣人。"

小樱也用很不爽的语气说："春野樱。"

少年："我叫佐井。"

大和："好了，大家就算认识了，现在我向大家说明卡卡西班的任务。我们的目的地是天地桥，抓回大蛇丸派到'晓'里的间谍，这是得到关于佐助君的情报的机会，大蛇丸的老窝和佐助君有很大的关系，可以得到非常珍贵的情报，希望大家尽全力完成任务。现在各自去做准备，之后在正门集合，解散。"

佐井："那么一会见。"

鸣人和小樱走出火影之屋。

"佐井那家伙的口气太讨厌了，为什么让那家伙代替佐助啊。卡卡西班只要有三人就够了。"鸣人说道。



"确实是，太不会说话了，你不觉得佐井和佐助有些像吗？相貌和声音什么的。"小樱说道。

"哼！一点也不像！"鸣人大声回答道，"佐助要比他帅气的多！"

"是啊，佐助要比佐井更帅气一些。"小樱认同道。

"那么小樱一会见！他一点也比不上佐助！"鸣人说道。

"啊，我突然想起来还有事情向纲手老师汇报，你在这里等我一下，很快就完事了。"小樱说完又跑进了火影之屋。原来纲手要小樱向她汇报鸣人对佐井的态度，而这时那个绷带老者再一次回来了，原来他是反对三代火影的激进派，名字叫团藏，他派佐井来协助鸣人打倒大蛇丸。小樱告别了纲手，和鸣人来到村口，集合后卡卡西班向天地桥出发。快到天地桥时大和定制了战斗策略，由大和伪装成赤砂之蝎和间谍接头，套取有利的情报。

"大蛇丸的间谍一定是相当厉害的高手。"佐井说道。

"管他是不是高手，打倒他就可以了！"鸣人兴奋地说。

"鸣人，你这么弱小就不要说大话了。"佐井挑衅道。

"你这家伙知道什么叫'伙伴'吗?!"鸣人大怒道，"我永远也不会承认你是卡卡西班的！你只不过是佐助不在时填空用的！"说完鸣人转身走了。

佐井："鸣人为什么对佐助那么好？"

小樱："你没有哥哥吗？"

佐井："哥哥？没有。"

小樱："如果你有哥哥就能理解鸣人的心情了，鸣人把佐助当成哥哥一样看待。"

佐井："有哥哥我也不会理解的，因为我是没有感情的。"

小樱："没有感情是什么意思？"

佐井："没有感情就是没有感情。"

小樱："如果这是真的，那我刚才真应该痛扁你！"

大和把鸣人找了回来："没有时间聊天了，要抓紧时间赶到天地桥。"

终于到了天地桥，前来接头的竟然是药师兜，药师兜表示大蛇丸的老窝就在这个湖上的某个小岛，并且佐助也在那里。正在这时大蛇丸突然啊出现了，正当大和不知如何是好时药师兜突然向大和发动进攻，大和现出了自己的真面目，原来药师兜是个双重间谍，早就投靠大蛇丸了，而躲起来的鸣人等人也早就被大蛇丸发现了。一场激战是一触即发，在鸣人九尾妖狐的查克拉和大和的木遁忍术配合下终于打倒大蛇丸了，鸣人被大蛇丸的话激怒了，竟然现出了九尾狐妖的形态，大蛇丸自知敌不过鸣人，带着药师兜逃走了。正当小樱不知如何是好时大和使用木遁忍术将鸣人恢复成人型，醒来的鸣人只感到浑身疼痛却什么都不记得了。这时大家突然发现佐井不见了，大和用木分身看到佐井和大蛇丸对话之后一起走了，鸣人察觉到团藏可能让佐井完成其他任务，众人决定继续追踪佐井。

终于来到了大蛇丸的老窝，但是前面却被一条巨大的深渊挡住了去路，正在大家一筹莫展的时候，鸣人突然开始发动大玉螺旋丸，小樱赶紧阻止了他，大和发现深渊岩壁上有可疑的裂缝，于是尝试用查克拉扩大裂缝，果然这是一个入口，三人终于潜入了大蛇丸的老窝。

众人找到佐井之后，鸣人已经压制不住自己的怒火了。

鸣人怒吼道：“你这家伙是不是已经背叛我们了？！”

佐井：“是的，而且再告诉你们一个情报，大蛇丸现在已经在去摧毁木叶村的路上了，我叫佐井这个名字也是为了这次任务，我是没有名字的，也没有感情，所以我说的话也是没有意义的。”

小樱：“忍者是不能没有感情的，一定有你留恋的‘羁绊’。”

佐井：“‘羁绊’是什么？那对我来说毫无意义。”

鸣人：“我的‘羁绊’就是佐助，刚认识的时候我很讨厌那家伙，但是渐渐地我们的感情就像兄弟一样亲密。”

大和使用忍术将佐井绑了起来。“说这些已经没有用了，先把他困住我们去救佐助。”

“看样子你确实打算投靠我们了。”药师兜突然出现，原来他一直躲在暗处观察着一切，“刚才还担心你是不是假装投靠我们，不过看这情形应该是真的了，没错，我们会摧毁木叶的。”

佐井突然用忍术脱开了束缚并将药师兜绑住了。

药师兜惊讶地说：“什么？！”

“没错，就像你用的伎俩一样，我也是双重间谍。”佐井继续说：“鸣人，我想知道所谓的‘羁绊’到底是什么，所以决定只要跟着你就应该能看到为何你能为佐助做这么多。”

药师兜：“哈哈哈哈！抓住我也没有用，你们是阻止不了大蛇丸大人的，我可以告诉你们，佐助就在前面，但是能不能找到就看你们的能耐了，还有，佐助已经不是当初的佐助了。”

鸣人：“佐助永远都是佐助，我们一定会救出他的！”

众人寻找了很久也没有找到佐助，这时药师兜和大蛇丸出现了。

药师兜：“你们现在正在大蛇丸大人的幻术里。”

大蛇丸：“鸣人君，你内心里所恐惧的是什么东西？”

鸣人：“恐惧？”

大蛇丸：“一个，两个，三个，四个。”随着大蛇丸的声音，之前被打倒的干柿鬼蛟、宇智波鼬、迪达拉和赤砂之蝎又再一次出现在他们面前。

大蛇丸接着说：“鸣人君，你恐惧的东西很有趣呢！”

鸣人大喊道：“可恶！！”

虽说是幻影但是实力却与真人没什么差别，四人联手经过一番苦战，终于把四个幻影打倒了。再看大蛇丸和药师兜也消失了，原来这也是大蛇丸的幻术之一。

三人继续向前走，出现了三条岔路，为了节省时间尽快找到佐助君，大家决定分头行动，鸣人走右边，佐井继续往前进，大和和小樱往左走。鸣人正在调查屋子，突然发生了巨大的震动，鸣人意识到是刚才众人分开的方向，决定先往回走，回到岔路口，见到了大和和小樱，却不见佐井，这时小樱看到地上有本书。原来是佐井不小心遗失的，大和认出这本书是暗部的黑名册，其中竟有佐助的名字，原来佐井的任务是要灭掉佐助君，三人觉得事情不妙，赶紧向前追寻佐井。

“你到底是为了何种目的来到这里的？！你到底想背叛我们几次才够？！”众人追上佐井，小樱冲上去大吼道。

“小樱……”不知道从哪里传来的一个声音，但是这个声音小樱再熟悉不过了。

小樱：“佐助君！”

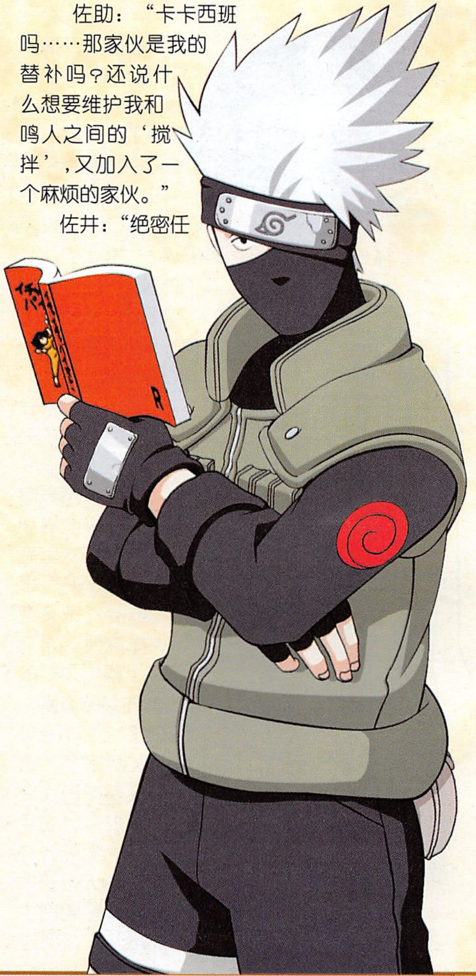
鸣人也赶紧冲了上来：“佐助君！”

佐助：“鸣人君吗？连你都来了，那么卡卡西呢？”

大和：“很抱歉现在由我代理卡卡西班，接下来我们要带你回到木叶村。”

佐助：“卡卡西班吗……那家伙是我的替补吗？还说什么想要维护我和鸣人之间的‘羁绊’，又加入了一个麻烦的家伙。”

佐井：“绝密任



胡文彬	有一句话听起来很赞，送给你们：“雪为什么是白的？因为他们已经忘记了自己的颜色。”
读者资料	男，18岁，辽宁省抚顺市东洲区第十中学三年六班，113004

务确实是暗杀佐助，但是我现在已经管不了什么任务不任务了，我现在要按照自己的想法行动，我认为鸣人君和佐助君的‘羁绊’是非常珍贵的，对我来说能让我有这种感情就是最珍贵的，虽然我并不知道你是一个什么样的人，但是鸣人君和小樱拼死也要找到你，我想一定有什么理由的，然而你却想断绝这一切，我不懂得‘羁绊’，但你应该很清楚！”

佐助：“啊，我当然知道了，所以才要断绝这个‘羁绊’，对我来说，还有其他的‘羁绊’，在我的内心中，只有对哥哥的憎恨，就是因为你们的‘羁绊’使我变得那么弱小。”

鸣人：“如果是那样，那个时候为何不打倒我?!你还想说你决定断绝了是吗?！佐助君！”

小樱：“鸣人君……”

佐助：“有一个非常简单的理由，我和你之间的‘羁绊’不是没有断绝，我是为了得到强大的查克拉听从那个人的吩咐才手下留情的。”

鸣人：“什么意思?”

佐助：“没有必要向你解释吧，不过你完全愈合了那时的伤痛，我当时只不过心血来潮救了你一命而已。”

佐助眨眼间已从山崖上跃了下来。

大和心想：好快的速度。

小樱也惊呆了：什么时候下来的?

佐助：“鸣人，我记得你的梦想是成为火影吧?如果有时间纠缠我的话还不如去修炼，怎么样?鸣人君。”

小樱：“佐助君……”

佐助：“也许下次我心血来潮的时候就不会管你的性命了。”

鸣人大喊道：“连自己的伙伴都拯救不了的人，能成为火影吗?！我明白了，佐助君。”

昔日的同伴现在却成了以死相拼的对手，也许这就是命运的安排吧，不知道佐助君是否手下留情了，鸣人胜利了。

佐助重新跳到山崖上。

鸣人大喊道：“佐助君！为什么你就是不能明白啊！大蛇丸想要的是你的身体！”

佐助：“如果是那样，也无所谓。你还像小孩子一样啊，鸣人君。对我来说复仇就是我的全部，只要能复仇，我变成什么样子，这个世界变成什么样子，对我来说都没有关系。无论是我还是大蛇丸都不能打倒现在的宇智波鼬，所以我要把自己的身体交给大蛇丸，这样才能得到足够的力量。”

大和：“已经够了，鸣人，小樱，你们面前的这家伙已经不是以前的佐助了，我现在要认真对付你了。”

佐助：“木叶也好，你们也好，这一切已经结束了。”



佐助似乎要使用什么忍术，就在这千钧一发之际，大蛇丸和药师兜出现了。

大蛇丸抓住佐助的右手说道：“不能使用这个忍术，佐助君。”

佐助以命令的口气说道：“松手！”

药师兜：“又对大蛇丸大人用那种口气说话。”

佐助：“没有停手的理由。”

药师兜：“现在‘晓’的动向你也是知道的，这些家伙还有利用价值，如果他们能给‘晓’带来麻烦，对你复仇也是有利的。”

佐助：“真是悲惨的理由啊。”

药师兜：“对复仇多少有些帮助，不是吗?”

佐助没有说话。

大蛇丸：“该走了。”

说完三人就消失了。

鸣人：“可恶，还是没有留住那家伙。”

小樱：“鸣人君，我们一起努力，拯救佐助君。”

佐井：“算上我一个吧，三个人总比两个人强。”

鸣人：“多谢。”

众人回到木叶村向纲手汇报任务情况。

大和：“就是这样，佐助、大蛇丸、药师兜三人逃走了。”

纲手：“原来是这样。”

“但是我们没有放弃！”鸣人、小樱、佐井，还有大和异口同声喊道。

纲手：“明白了，接下来是新任务。”

木叶暗部，佐井在向团藏报告任务情况。

团藏：“任务失败了一点也不像你的作风。”

佐井：“我有一个请求。”

团藏：“请求?”

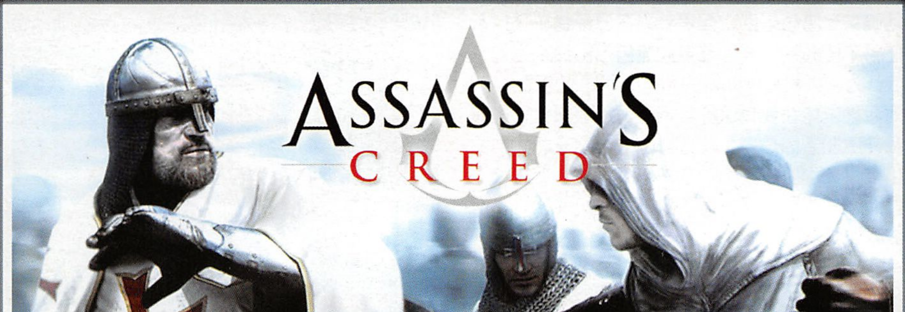
佐井：“是的，我想以这个名字继续留在卡卡西班。”

团藏：“这件事我已经答应纲手了，不过你要记住，佐井，感情只会产生憎恨，憎恨会导致战争。”

佐井：“也许是那样吧……”

木叶村又迎来了新的一天，每个人都在向自己的目标努力着，每个人都没有放弃救回宇智波佐助，每个人都有自己的“羁绊”。

裴铭浩	喜欢《MHP》系列的加我QQ。
读者资料	男，12岁，安徽省蚌市淮河路蚌山小学六（3）班，233000，QQ4626208



ALTAIR'S CHRONICLES

《刺客信条》的背景设定在191年，第三次十字军东征使圣地耶路撒冷蒙受了巨大灾难。为了能终止无休止的纷争，刺客集团计划展开行动来迫使交战双方罢手。玩家在游戏中将扮演刺客集团的主要人物阿尔提雅，担负起改变整个历史以及拯救无数人命运的重大使命。NDS版的本作由育碧旗下的Gameloft负责制作，游戏中将出现家用机中的潜入、暗杀等内容，而且这些动作也都可以使用触摸屏使用。

NDS	Ubi	2008年2月5日
	ACT	1人/29.99美元
刺客信条 阿尔提雅编年史		512Mb

基本操作

按键	说明
十字键	移动跑步
A	暗杀/确定
B	跳跃/略过
X	重攻击
Y	轻攻击
L	蹲下
R	慢走/防御
X+X	二段连击
Y+Y+Y	三段连击
R+X/Y	防守反击
L+十字键	翻滚
START	呼出菜单
SELECT	无用

本作是很传统的3D横版动作类过关游戏，由于是在NDS平台上开发制作，所以在游戏性上花了很大功夫，其实也就是尽可能多地利用到NDS下屏的触摸功能，在游戏中穿插了一些利用到触控操作的小游戏，如偷盗和拷问敌人等等，感觉还是犹如鸡肋一般，虽然用上了触控操作功能，可游戏似乎还是没有跳出以往传统游戏的怪圈，排除掉这些必须要过的小游戏部分，其实游戏中很少用到，甚至根本不用触控操作，这不能不说是本作的一大败笔。和传统的2D横版过关游戏相同，游戏也包含收集要素，通过收集蓝魂来升级体力与武器。

流程攻略

12世纪末，理查德王为了夺回圣地耶路撒冷，率领着十字军进军东征，伊斯兰教的英雄萨拉丁为阻止他们而奋起抵抗。十字军和伊斯兰教两军的争斗，使圣地陷入战乱，不安和恐惧在市民中传播开来。为了结束这种局面，刺客集团出动了。

“真理是不存在的，一切行为都是允许的。”（听起来怎么有点高达00的感觉 -_-,-|||）抱着这样的信条，刺客集团为了将破坏和平的根源彻底排除掉，制定了分别刺杀两军首脑的计划，年轻的阿尔提雅被选为暗杀的刺客。阿尔提雅奉大

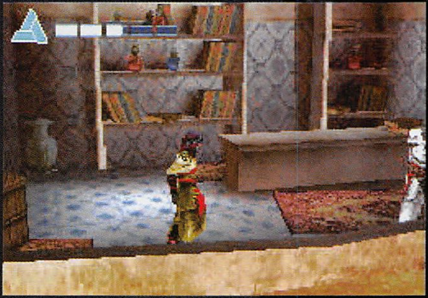


周良骏 （T_T）编者大人，给偶上一次边角栏吧～555……否则，就用PSP砸死我吧！（某编：好吧，满足你前面的愿望）
读者资料 男，15岁，广西桂林市七星区毅峰路鸾西一区一单元12-7-1，541004

导师之命，依次完成了赋予他的秘密任务，但是他却逐渐发觉，每个被暗杀的目标都隐藏着一个共同的秘密……

MISSION 01 返回家乡(Coming Home)

根据绿色剪头的提示前进，收集沿途的蓝魂（Blue Orbs）满100个后就可以增加体力或者是升级武器。在跑步后跳跃可以增加距离，来到独木桥处可以使用R键来保持平衡，过去后接着往下走。用A键踢罐子可以得到红魂（Red Orbs），用来恢复体力。按R键走到大门处发现门锁着，没有钥匙进不去。回来跟街上的一个水果摊前的人对话会进入偷盗的迷你游戏。偷东西首先要把包里面的东西摸索清楚，用笔找出钥匙，接着把要的东西拖到包的缝口，不能够碰到其它物品；要注意的是，如果下屏上方的红色时间槽结束也算失败。拿到钥匙后开门来到城外。



按B键可以跳过对话。往右走发现路被封了，回来在下方发现道路，沿途的陷阱一碰到就会挂掉，趁降下去的时候跑过去。一直走，经过连续的两个陷阱后大跳，前面的陷阱只要绕几下弯不碰到就能够通过，对自己操作有自信的话也可以直接小跳过去。接下来有一个难点，按R键慢慢走比较简单，来到蓝色箭头处跳跃到平台，接下来稍微往后走一点跑起来大跳，抓住木板的边缘爬上去，然后继续用大跳往上走。一直走发生剧情，按Y键来用剑，击倒面前的敌人后进城。

在打完3个战士后按A键把柱子踢断。踩着房顶往上走，发现2个杂兵，这时可以按R键防御，格挡后予以反击。在打完后继续走直到看到一个楼梯，爬上去，在屋顶把有蓝色拳头图标的头目绑架，方法是完成一个明显抄袭《应援团》的迷你游戏，不过毫无乐感可言（–_–）。顺着箭头走，路都会碎掉，用大跳一个个过，打败沿途的几个杂兵接着往下走。消灭所有敌人后来到右边发现敌人的首领，走到其身后按A键能直接暗杀。

剧情过后，随着箭头走可以学会新技能攀岩（Wall Climb）和新招数防守反击（R+Y），并且还得到了新的武器小刀（Blade）。

MISSION 02 狩猎开始(The Hunt Begins)



阿尔提雅骑着马到了新的地点。和一个老头有剧情，他不相信你，要测试你，叫你到大门前杀死一个人。现在往上走，往墙的方向跑动就可以攀上去了，在黑色区域上按A键可以快跑。接着过2个独木桥，如果这里掉下去会受到攻击，下面的路要快速通过不然会断裂，掉下去就用攀岩再爬上来。来到上方后会发现你要杀的目标。慢慢地绕过警卫暗杀掉目标，然后往右边走，回办公室发生剧情，取得钩索（Grappling Hook）。

用A键甩出钩索荡秋千过去，这里的箱子可以按A键举起来，再按一次就是扔掉，如果掉下去会有敌人等着。后面还有一个要靠钩索荡过去的地方，这里的陷阱要小心点跳过去，好在旁边就有红魂补血。推铁箱子砸死1个哨兵，然后把木箱子放到墙角处踮脚，爬上去后连续跳跃通过两排陷阱。一直随着箭头走，接下来又要连续荡两次秋千，方法是在第一次跳跃的时候再按A键立刻甩出第二根钩索。过去后却发现门锁着，要



爬上对面的高台偷钥匙。门打开后把箱子放到左边爬上去，连续荡秋千跳过那些蛇，接着又要玩应援团了（—_—b）。这之后必须和杂兵打一场，然后来到左边往上爬，上去发生剧情。

这个场景的独木桥比较多，而且要注意边上的会坠落。一路顺着箭头走，千万别掉下去了，因为一旦被杂兵发现就很难摆脱。找到火把（Oil Barrels）后按A键拿，然后再按一次把火把扔掉来使瓶子起火触发剧情。获取情报后，又可以使用华丽的暗杀技直接干掉头目，这里不宜应战闻讯而来的杂兵以免陷入被围攻的情况，跟着提示箭头一路逃脱，可以学会新技能跳墙（Wall-to-Wall）和新招数突刺（敌人眩晕时按Y键发动追加的必杀攻击）。

MISSION 03 马戏舞女(The Dancer)

本关一开始就要打一个使斧的boss，引他攻击，然后斧头卡在地上的时候按×键攻击将其踢飞，如此踢他3脚就胜利了。打完后需要用墙跳上去，接着往左边走，最后一段不能够慢



下来，有杂兵会放冷箭。总体来说这一段的逃离并不难，只是有一个地方要连续荡3次秋千过去。此处发生剧情，舞女会把大门锁上。回到上方用荡秋千的方法跳过河，然后就能在井边追上那个舞女。

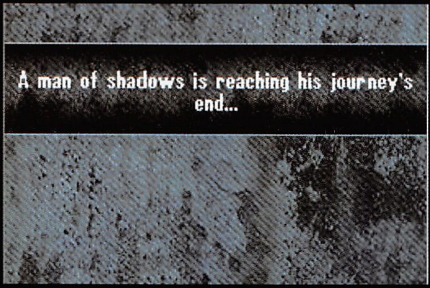
切换场景后舞女会告诉你从下水道走，别碰到污水就行了。按L键可以蹲下来，爬到柱子上后继续前进，注意这里的水管会定时喷水，要小心。一直走会看见宝箱，可以用麦克风来吹开。接着会发现门锁着，来到右下角打开，要尽快赶回去，不然门又会关起来。一直走有会碎的石头，这些需要快速的跳开不然会掉下去。继续走会回到地面上，在澡堂里面发生剧情，又是按A键就可以把老头暗杀了，随后赶到的支援也可以很容易地解决。过关后学会新招数重刺（敌人倒地时按Y键发动追加的必杀攻击）。



MISSION 04 红色医院(The Red Hospital)

这一关要经常利用R键的慢走才不会引来敌人发生战斗。先去对话发生剧情，接着走回来爬绳子可以往上走。石头那里比较难过，要先挂着然后找时机过去，后面一个平台要掉，所以要很快的穿过。下面更难走，需要跳好几次，而且还要过独木桥。继续走会发现需要过河，这里很简单，只要保持平常心慢慢地一块接着一块踩木板，最后再一跳就过去了。没多久又要玩偷取钥匙的小游戏，得手后进入井中。

滚过前3个突刺陷阱后，接下来的机关是个难点，这里要使用跳墙的技能反弹上中间的平台，注意跳的时候方向键不要变换或松手，否则会很容易失手掉下来损血。跳上去后推箱子压住机关前进，在荡来荡去的镰刀那里要稍微放慢一点步伐通过，尤其是最后紧挨在一起的那两把镰刀错开的时间不是太好掌握，想要无伤通过的话也得靠一些运气成分。之后爬绳子的地方推荐从右边上去，因为屏幕上醒目的绿色提示箭头把左边的陷阱全部遮挡住了（= =）。继续走，把箱子推过去压住机关，后面的喷火设施看起来很可怕其实只是用来吓唬人的，不在同一个位面怎可能烧到主角（—_,—）。紧接着从上层把4个铁箱子推下去压住4个角的机关，后面有几个场景都需要全灭杂兵才能开门。一路来到一间密室，把那些像棺材一样的东西都踢进墙去，但要注意左手边



周晓莹 无论是DS也好PP也好，不也是为大家带来欢乐的朋友吗？为何必须分个高低呢？ヤメデクダサイ！！
读者资料 女，17岁，广东广州汇源大街29号803，510250

靠内侧还有一个杂兵，最后以暗杀掉一个老头的代价解救出另一个老头。

MISSION 05 隐秘集团(The Hidden Party)

本关一上来开始的时候就要行动迅速，跟着提示的绿色箭头一路前行，然后跳上高台。接下来以最快的速度通过会破损的平台，之后推箱子到机关上开启新的通路。接下来爬墙登上高台，用大跳通过沿途的陷阱，注意站在屋檐上的时候要按住R键不放，否则就会很容易失去平衡掉下去，此处也会遇见巡逻的杂兵，要不要战斗全凭自己的想法，个人建议不必在这种地方浪费掉太多的时间。后面还要搬一个箱子去墙角以方便爬上去，这里的杂兵可以优先解决掉，不然会很碍事。最后是这关比较难的地方，不慎掉下去的话就会碰到一触即死的陷阱，所以要抓住时机一口气连续地跳跃过去，这些操作后几关也会经常用到。

MISSION 06 杀死杀手(Kill the Killers)

在开始的地方跳过第一个陷阱后爬上墙，看到巡逻的哨兵也可以无视直接从他们的旁边跑过。滑下斜坡，跳上平台后先观察一下周围的环境，之后再将箱子推过去压住机关，赶在时间结束之前一路冲过去进门。一出来就会看到一个杂兵，解决后利用机关来到墙的另一边。上楼梯解决一个杂兵，跳过陷阱后迎接boss战。其实boss战完全没有什么好说的，因为都是采用很简单的QTE系统。每次攻击后boss的剑都会卡在地板里，画面上会出现按键的醒目提示，只要在时间内按下对应的键位就能轻松取胜；当然，在出现提示之前还是老老实实地跟boss玩绕圈子的游戏吧。解决掉boss后，出了大门来到连续的三块屋檐，按照提示跳过去，接下来再清理完沿途的两个杂兵后进门过关。

MISSION 07 沙漠神庙(Temple Of Sand)



来到沙漠神庙，在这里钩索又多出一种用途——可以把不远处的敌人拉近身抽晕使其倒地。沿着箭头一路走，前面有个难点是要乘一个木筏渡河，注意到了第3个障碍物那里必须蹲下才能通过。接下来又要玩应援团拷问的迷你游戏，然后分别去左右两边找重物压住机关，这样中间的门就会打开了，同时学会新技能3段跳（Triple Jump）。



上去后还有两处难点：前面的3重刺状陷阱用刚学会的3段跳通过，如果有7格血槽的话即使被碰一下也不会死(皮厚就是有优势啊 −_,−)；后面的机关格则要按照提示的顺序依次踩点才能打开门，同样也要擅用3段跳。路上遇到的杂兵



大可不必做过多的纠缠，包括第3关一开始出现的那个中boss也可以选择性地直接跑开。

进门后才发现敌人已经察觉到自己的潜入（废话，哪有这么明目张胆的刺客 −_,−|||），解决掉身边的两个杂兵后脱出。此时要尽快向屏幕右侧逃跑，因为身后的沙尘暴在迅速扑过来，抵达尽头后再解决掉3个杂兵开门全身而退。

MISSION 08 巨怒城墙(Great Angry Wall)

返回城镇向熟人打听情报，得知掌握线索的兄弟俩被关押在最上层，这里的机关虽然比较多却并不是很复杂，多尝试几回应该就能抓住诀窍。救出这两个家伙后跟着箭头的方向走，没多



久会碰到一个机关，这里需要从左边再搬运一个箱子去右侧的平台上面，利用箱子的总重量压住机关搭建道路。继续前行发现有一个被锁住的铁门，钥匙就在旁边的杂兵身上，偷取后顺便灭口。进门时得到新武器十字弓（Crossbow），总算可以攻击远处的敌人了，并且弓的威力相当可观，一箭秒杀一人，不过需要预先在下屏的地图上锁定目标后才能射箭。



切换场景后，能看见不少杂兵似乎在密谋什么，正好拿他们当作靶子体验下秒杀的快感。接下来遇到的机关跟之前正好相反，需要把所有的箱子都推出去以减轻平台的受压，从而开启新的机关，然后用手搭着墙壁的边缘慢慢绕过去。好吧，现在让我们再来玩一下一次比一次感到更脱力的应援团拷问，设计这个迷你游戏的开发人员一定适应不了应援团这类音乐游戏的节奏，所以才会在本作里通过单调和无趣

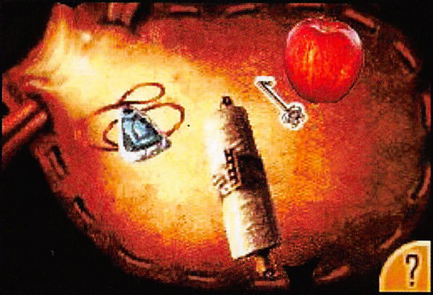


的迷你游戏刻意表现出不满的情绪，请别反驳我，这简直是肯定的。然后会遇见上一关出卖自己的家伙，不过把他的体力削减到一半就会逃跑。

再次切换场景后的障碍陷阱很复杂，稍一不留神就前功尽弃，这里推荐走下边的路前进更安全一点，虽然会不时地同杂兵们打招呼。之后又撞上刚才的那个家伙，这次他以说出两条重要情报的代价保住了自己的小命。不过这个家伙果然还留有一手，他在港口准备了两艘货船作为紧急情况下的逃生之用，没什么好说的，放火烧干净断其退路。任务完成后得到新武器烟雾弹（Smoke Bombs），能够在跑动中按Y键投掷，可令敌人眩晕。

MISSION 09 流通毒药(Flow of Poison)

因为城镇失火的缘故，一上来就被杂兵包围，好在这只不过是烟雾弹教学演习的开场白。本关的杂兵数量比前几关要明显增加了许多，找准时机往人群密集的地方扔出烟雾弹后迅速逃离现场，这样可以用最快的速度甩掉对方。途中有



一个3段跳的地方，走到尽头能看到一个体格健硕的杂兵（感觉怎么好像肥了一圈，还是脸被人打肿了？=_,=），击倒后进门。

这个场景的杂兵似乎还要多（= =），全灭倒不难，不过很考验人的耐心。由于中间通道被倒塌的楼房挡住，所以要从另外一边绕过去，注意这里的杂兵会靠墙搭梯子，可以在其爬上来之前先把梯子踹翻。房顶两侧的火把也不要浪费，能够击中较远处塔上的哨兵。游戏玩到这里基本上已经进入尾声阶段了，而且接下来大都是一些很枯燥的机关和谜题，所以后面只挑部分比较难的地方给出提示。

切换场景后跳过陷阱，以最快的速度通过之后会看到一个杂兵，按住R键慢走绕到其身后按A键暗杀他。接下来扔出钩索开始荡秋千，在机

朱悦恒 狸猫君算不算小编，似乎是？又似乎不是？好难啊！（某编：他是同人狼这点是毫无疑问的）
读者资料 男，20岁，浙江省兰溪市教师楼38幢3单元302室，321100

关上升时下来，落地时正好刀刃向下，紧接着滚过去进门。出门后跳到第一个轮盘上等杂兵，在第二个轮盘下方时跳上去解决他，攀上绳子砍机关解决第二个杂兵。继续跳上轮盘，在约2点钟方向时起跳，面对着机关将另一个杂兵解决，同样的方法解决第四个杂兵后进门迎接boss战。这个 boss攻击方式和前一个有所不同，他是从上向下的攻击，当boss冲过来时就绕圈子回避，或者爬上平台喘口气，等他出现收招硬直的时候再赶过去狂砍就行。

接下来的场景同第6关刚开始的地方差不多，还是跟着绿色的提示箭头跳上高台，不过这次

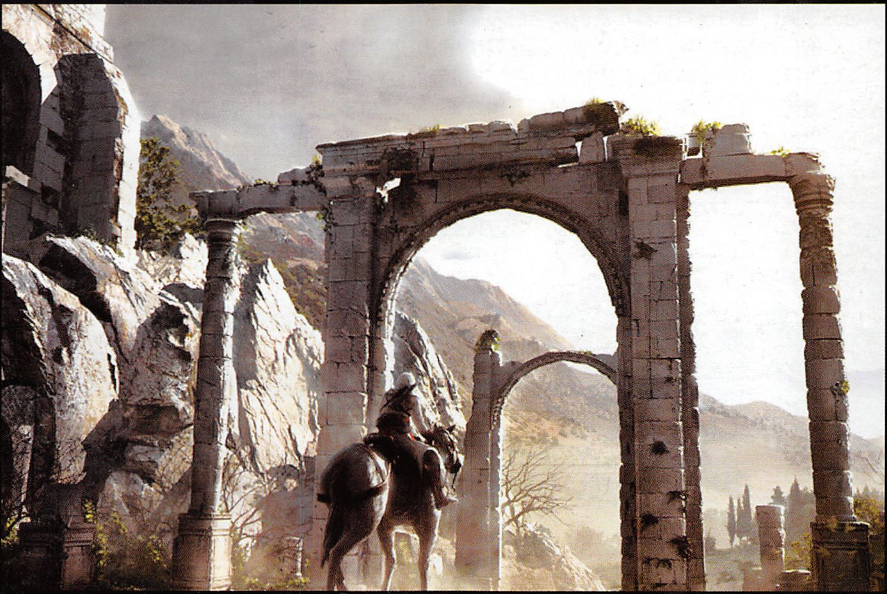


路上的陷阱更多更复杂，只要一不小心失足摔落就得从头再跑一遍，好在每个读取点相隔的距离都不算太远，所以就算是掉下去也得想办法在之前碰到读取点才不会很郁闷（=v=）。接下来可以搬箱子砸死杂兵，跳过3个带有机关的

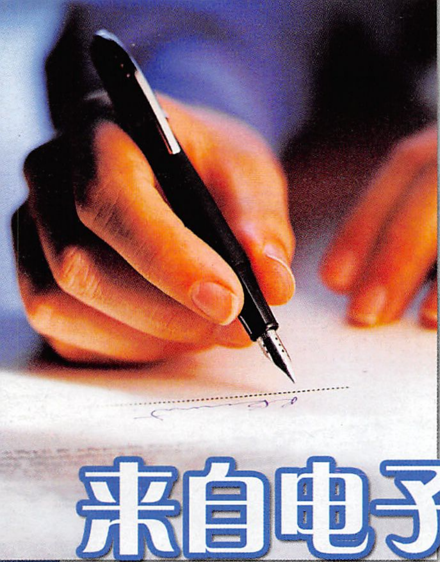


平台来到高台上，这里可以用十字弓清理干净下面的杂兵后开机关进入大门。

终于抵达最终决战的场所了。一路前进，只要注意跳下轮盘的时候从2点钟的方向跳。到了这里的话一路上收集的蓝魂总数差不多应该可以把体力加到上限了，如果没有就回去再找找看哪里有被遗漏掉的吧。下来解决一个小队长，蹲着翻滚通过陷阱，再推着箱子压住机关进入大门，进门后通过几个连续的机关和轮盘来到3个升降台处，从第一个向第二个跳的时候注意陷阱，之后来到高台解决另外一个小队长。在钩索上用十字弓将底下的杂兵解决再前进，以免之后追上来碍手碍脚的，接下来开机关进门。出门后用炸弹炸碎墙壁，再用炸弹解决小队长和杂兵后boss出现。最终战没什么好说的了，使出之前所学会的浑身解数将其华丽KO吧，然后请欣赏不那么华丽的通关结局。



梁涛	绫小路样最高！请您让《掌机迷》继续邪恶下去吧！（众编：我们不同意！）
读者资料	男，21岁，山东省青岛市四方区兴元一路9号12号楼2单元203户，266031



秉烛夜半起五更，晨昏钟鼓四周星。
定理公式通宵背，单词语法任飘零。
临阵磨枪说惶恐，出恭入敬叹零丁。
人生自古谁不考，留取成绩照汗青。

——考场对于学生们来说，绝对是一个终生难忘的地方。各位同学们每天辛劳的学习，为了能够在这一场场考试中取得心目中理想的成绩。这篇特别策划，专门写给每一个正在或者曾经做学生的人。

来自电子空间的考验 你的游戏玩家度测试

考试，作为每一个做过学生的人必须经历的事情，对于大家来说，简直是熟悉得不能再熟悉了。自从有学校和教育的那天开始，考试就一直肩负着检验学习成绩和选拔学生的双重责任。一个学生从小到大，经历的大大小小的考试数以百计，每个人都久经“考”验。尤其是寒假一过，各个年级的学生们升级的升级，升学的升学，毕业的毕业，无论大家学历高低，都会面临堆积如山的考试任务。学习嘛，总是一件必须付出辛勤劳动才能有所收获的事情，所以考试这样家常便饭的事儿对学生来说并不算什么。说起来，大家平时整天沉浸在语文英语数理化史地生的题海当中，把各种ABCD的选项填写在答题卡上，难得有机会闲下来，拿起杂志的时候，有没有想过，自己的游戏理论如果考上一考，能够得多少分呢？好吧，现在就给大家一个测试自己的机会。不用担心，杂志的小编们绝对没有打算在各位同学们为应付身边的考试忙的透不过气来的时候给大家增添学习负担的，大家平时学习这么紧张，再给同学们增加负担岂不是成了罪过，而且也违背了有关部门年年讲月月讲天天讲的减负的精神（汗）。下面的试题只是借助选择题的形式让大家换换脑子，在团结紧张严肃之余来一点活泼的调剂，也算是一种休息了吧。不过话说回来，虽然这只是娱乐一下的小测试，但是题目的内容未必很简单哦。所有的考题全部有50道，每题2分，开动脑筋，拿出你的游戏知识和KUSO的想象力，看看自己能够拿多少分吧。



徐浩健	嗯，发现留言的女生好少呀，是吧，许鹏，你也在看吧，要学习进步啊。（猴子：这算寻人启事么？）
读者资料	男，20岁，山东省青岛市海大青院2年611宿舍，266300，QQ：370833512

游戏常识篇

这里的题目主要考察玩家们对于游戏的基本常识方面的掌握情况，如果你认为自己对于各种游戏了解得十分透彻，那么下面的问题将是十分容易回答的。

1：以《超级马里奥》为主题的动作游戏在GBA上一共移植了几部以前的作品？

A：2部　B：3部

C：4部　D：5部



2：下面哪个游戏在PSP上的CAPCOM合集中出现？

A：三国志II赤壁之战　B：恐龙新世纪

C：名将　D：超级街头霸王IIX

3：格斗游戏是广受新老玩家喜爱的游戏类型之一，对格斗游戏的研究也促进了中外玩家的交流，在格斗游戏的研究中，有一些专有名词便是从外国舶来又经过演化而形成的。下列的四个选项里，哪个专有名词不是格斗游戏领域的呢？

A：受身　B：DPS

C：立回　D：硬直



↑说到格斗游戏，那么就不得不提提《街头霸王II》了，很多术语都是在那个游戏里固定下来的。

4：口袋妖怪系列可谓是任天堂的摇钱树，全世界掌机玩家里都不乏口袋妖怪系列的fans，自然，口袋妖怪的每一作都有很多版本，那么，目前为止口袋妖怪的正统最新作品钻石&珍珠，究竟有几个官方版本呢？

A：6个　B：7个

C：8个　D：9个



↑好多口袋妖怪的卡片啊！这个游戏系列在整个世界大流行，看的出卡片上是什么文字吗？

5：以下哪个游戏的名字中没有过ZERO这个词？

A：《寂静岭》　B：《恶魔城》

C：《街霸》　D：《生化危机》

6：下面哪个游戏的风格与SEGA的《光明之魂》更加接近？

A：《灵光守护者》

B：《恶魔城 废墟肖像》

C：《召唤之夜4精灵们的共鸣》

D：《FF12亡灵之翼》

7：《黄金太阳》系列中一共有多少只精灵？

A：36只　B：66只

C：72只　D：80只

8：《钻地小子Ace》中的隐藏角色是谁？

A：狗　B：机器人

C：不可思议的细菌　D：兔子

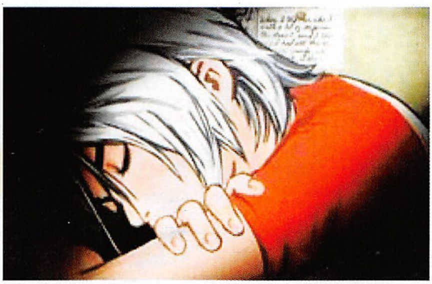
王若同	希望来个掌机的搞笑事件，一起分享，名字叫《嘻哈搞怪一把抓》。
读者资料	男，12岁，陕西省西安市莲湖区丰登北路，710011，QQ：674966331



9：《Another code双重记忆》中的幽灵叫什么名字？

A：D　　B：C

C：B　　D：A



10：GBA版《火纹》系列中一共有几种飞行单位？

A：两种　　B：三种

C：四种　　D：五种

11：《任天狗》一共拥有几个版本？

A：两个　　B：三个

C：四个　　D：五个



12：《大航海时代IV ROTA NOVA》的主角之一丽璐是哪国人？

A：荷兰　　B：瑞典

C：西班牙　　D：葡萄牙

业界问答篇

你对于游戏业界的历史很熟悉吗？下面的问题包含了从掌机出现到现在的20多年中业界的许多历史和人文方面的内容。如果你在同学面前永远不缺乏谈资，那么你也应该能够做对下面的答题。

13：任天堂最早发售的掌机名称是什么？

A：Game Watch　　B：Game and Watch

C：Game of Watch　　D：Game or Watch

14：目前惟一一款获得日本《FAMI通》杂志满分评价的掌机游戏是下面的哪一部作品？

A：赛尔达传说 不可思议的帽子

B：任天狗

C：赛尔达传说 幻影沙漏

D：任天堂明星大乱斗DS

15：《特鲁尼克大冒险》系列的制作人“铁三角”中,成了鸟山明和杉山浩一之外还有谁？

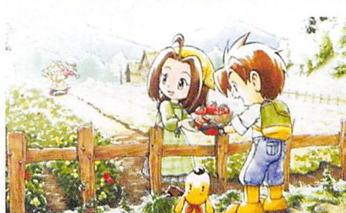
A：堀井雄二　　B：中村光一

C：野村哲也　　D：坂口博信

16：牧场物语系列可谓业界的常青树，有着十分稳定的玩家群体，系列在各个平台上都有作品，而且几乎都取得了不错的成绩，掌机上自然也不例外.那么，除了同一款游戏的不同语言、发布版本，牧场物语在NDS和PSP上，一共出了几款作品呢？

A：6部　　B：7部

C：8部　　D：9部



←牧场物语系列从GB时代一路走来，尤其受到许多女性玩家的喜爱。

盛萌	你们还是把现有的继续做好吧，有时间多校下刊，错误太多了。（猴子：我们会努力的。）
读者资料	男，19岁，湖北省武汉市江岸区洞庭街116号，430000，QQ：441591385

17：下面哪个游戏公司不是经过合并之后形成的？

A：Square Enix　　B：Bandai Namco

C：Takara Tomy　　D：SNK Playmore

18：为《恶魔城 晓月圆舞曲》做人设的是谁？

A：小岛秀夫　　B：川岛隆太

C：小岛文美　　D：三岛平八

19：《FFVII》衍生作品中的哪一部是掌机平台的作品？

A：AC　　B：BC

C：CC　　D：DC

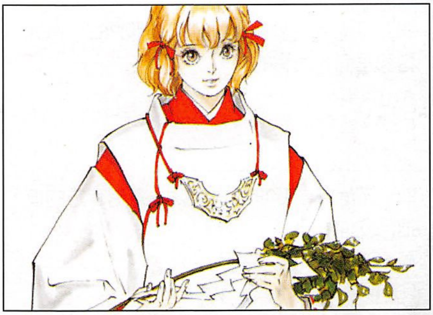
20：世界上第一台以彩色画面来表现游戏的日本本土掌机是下面的哪一个？

A：Game Boy Color

B：Game Gear

C：NeoGeo Pocket Color

D：Wonder Swan Color



21：下面哪一家厂商从来没有涉足过掌机硬件的市场？

A：世嘉　　B：SNK

C：BANDAI　　D：微软

22：SQUARE ENIX（含原SQUARE）在掌机平台一共推出过多少款标题中带有FF的游戏？（同一游戏的不同版本只算为一部游戏）

A：12作　　B：13作

C：14作　　D：15作

软硬规格篇

作为一名玩家，对于游戏的软硬件知识是不可缺乏的。接下来的问题将考察大家对游戏主机和软件的一些常识的掌握能力。有一些题目难度还是很高的哦。

23：以下哪种载体不是掌机游戏的软件正式规格？

A：卡带　　B：光盘

C：Micro SD卡　　D：机器内置



24：NDS游戏林林总总有两千多款，游戏类型也是五花八门，嗯，下面这四款游戏，有个相当明显的共同点，你能答出来吗？它们是：《噗呦噗呦 十五周年庆》《脑力测验》《太鼓达人DS》《牧场物语 精灵驿站》。

A：这些游戏销量都超过了一百万。

B：这些游戏都是PUZ类型。

C：这些游戏都有一定缺陷。

D：这些游戏上任天堂都采用了新的防盗版技术。

25：NDS的触摸功能自打推出以来就是毁誉参半，支持的人说触摸功能很多独特的玩法让人耳目一新，而反对的人则说某些游戏本来应该可以用传统操作却一定要迁就触摸功能，有削足适履的嫌疑。这里先不争论触摸功能的利弊，只是问问大家，下面这几款游戏里面，有哪款玩起来不是必须用到触摸的呢？

A：《炸弹人故事DS》

B：《远古封印之炎》

C：《重装机兵 钢之季节》

D：《口袋妖怪突击队》

石永凯	希望大家都来玩魔兽啊。（7区，塔纳利斯）（猴子：再声明一遍我们是掌机杂志！！）
读者资料	男，18岁，上海市华山路1220弄12号，200052

26：下面哪一种颜色是现在新版PSP-2000型号里面还没有的？

A：咖啡灰　B：薄荷绿

C：冰灿银　D：薰衣紫

27：下面哪一款掌机本身就内置有官方的模拟器软件？

A：GB　B：WS

C：NDS　D：PSP

28：曾经推出过游戏手机的著名移动电话公司是下面的哪一家？

A：诺基亚　B：松下

C：西门子　D：三星

29：目前世界上最小的卡带交换式掌机是什么？

A：NDSL　B：GBM

C：POKEMOM MINI　D：GBA SP

30：下面这个东西是什么掌机，貌似还有日历什么的，好先进啊。

A：GAME.JOY　B：GAME.ACE

C：GAME.COM　D：GAME.PRO



↑这个游戏机的造型严格地说当时还是不错的，但是在今天看来十分具有山寨机的标准。

31：最早使用体感设备的掌机游戏是哪一个？

A：旋转瓦里奥制造　B：耀西的万有引力

C：大金刚 摇摆之王　D：滚动卡比

知识进阶篇

经过前面的预热，现在真正的考验开始了。下面的题目对于游戏知识内容的考察会更加深入一些。不用担心，只要你平时对于这些游戏多接触的话，答案自然就摆在你的面前。注意：细节是很重要的哦！

32：《洛克人》哪个系列没有在GBA和NDS上推出过作品？

A：洛克人EXE　B：洛克人X

C：洛克人ZERO　D：洛克人ZX

33：在《机战》系列（初代和原创世纪除外）的参战角色中，到目前为止还没有缺席的人物是哪一个？

A：阿姆罗　B：流龙马

C：兜甲儿　D：安藤正树

34：以下KONAMI的哪个系列作品在GB时代、GBA时代、NDS/PSP时代都推出过作品？

A：心跳回忆　B：合金装备

C：生存少年　D：口袋棒球

35：GBA的《世界传说 换装迷宫2》是以下哪一个作品的续作？

A：幻想传说 换装迷宫　B：世界传说 换装迷宫

C：宿命传说 换装迷宫　D：永恒传说 换装迷宫

36：下面哪一部《最终幻想》系列作品是首次被复刻？

A：最终幻想1　B：最终幻想2

C：最终幻想3　D：最终幻想5



37：热血系列的主角国夫君名字的由来是哪一种说法？

A：只是原创的名字，没有特别意义。

B：根据公司里某个人的名字改变而来。

C：热血系列的制作人名字叫国夫。

D：根据公司名字改变而来。

李杨	为了NDSL我愿意去抢银行，但是我又没钱买军火。（猴子：现在抢银行会被当场击毙滴……）
读者资料	男，17岁，云南省瑞丽市民族一中高二104班，678600，QQ：573299540

38：NDS的射击游戏《纳米飘移》的前身作品系列是哪个？

A：R-TYPE　B：伊甸战机
C：钢铁帝国　D：宇宙巡航机

39：热血物语EX中，冷风的双胞胎兄弟服部龙一和服部龙二所使用的必杀技：龙尾岚风脚、爆魔龙神脚、天杀龙神拳最初的出处是哪里？

A：热血硬派　B：快打旋风
C：街头霸王　D：双截龙2

40：下面哪部游戏作品不是CAPCOM的稻船敬二参与制作的？

A：《松鼠大战》　B：《怪鸭历险记》
C：《荒野大镖客》　D：《洛克人》

41：当然，大部分玩家玩游戏都是要从游戏里得到放松的，不过除了轻松愉快的游戏之外，掌机上也有一些恐怖悬疑类游戏，不久前推出的《寂静岭 起源》就广受大家的好评.那么，下面这些游戏里，哪一部是让人欲罢不能的恐怖类杰作呢？

A:《深红密室》　B:《侠盗猎魔》
C:《CSI 暗黑动机》　D:《激狂之渊 病房》

42：下面哪一代机战不在GBA上的四部曲当中？

A：机战A　B：机战R
C：机战W　D：机战D

43：《株トレーダー瞬》中的“株”字指的是什么？

A：植物　B：牵连
C：死守不放　D：股票



↑这个“株”究竟是什么？在日语里，“株”的最初意思也是植物，尤其指萝卜。不要被误导哦！

搞笑乱弹篇

这毕竟不是期中考试，所以各位同学大可不必紧张，下面的题目都是有一定KUSO内容在里面的，希望大家看了之后不要趴下。特别提醒一下，出题的小编们很多都擅长冷笑话，如果各位御寒能力低下的话，在核对答案的时候务必准备好暖水袋和棉被等物品，以防不测。

44：天の光はすべて星！和狩友一起出去狩猎总是愉快的，不过这是啥状况来的(=_=|||)，你们快来帮我看看出什么事了？

A：这是多人联机时的秘密武器・人间大炮试射！
B：某人摆了个冒烟的小桶。
C：这是新兴的波利坦爆弹蹦极运动。
D：上面的家伙们被ラオシャンロン远程炮击了……



←仔细看后面三个东西，看起来真是很有气魄，不知道发生了什么。

45：游戏主角的命名向来是游戏设计者头疼的问题之一吧（笑），给游戏的主人公起个没有存在感的名字比如张三李四玛莉海伦什么的，那可太窘了……所以不少制作团队干脆就让玩家自己起名字了（虽然免不了有人会起名ああああ什么的）。不过总有那么一些游戏不存在这个问题，因为每一作的主角名字都是一样的，就像超级马里奥一样。那么，在下列游戏里，哪个系列的主角不是统一名字的呢？

A：龙战士系列
B：赛尔达系列
C：银河战士系列
D：风来西林（浪人西林）系列

闫健	做一个新专集，里面送礼物多多哈！贵点也接受。（猴子：这个问题得问大家能不能接受。）
读者资料	男，17岁，湖北省武汉市十四中学高二2班，430000

46：无论是PSP上还是NDS上都有很多好游戏，不过，有不少游戏都因为语言问题而使得众多国内玩家无法一亲芳泽，所以汉化游戏向来广受国内玩家的喜爱。当然，游戏汉化的质量有高有低，有些汉化版的效果是“汉化之前只能看懂一半，汉化之后还是只能看懂一半”（笑）。希望玩到中文游戏的玩家最担心的就是游戏的汉化质量问题了。那么下面这几款游戏里，哪款是完全不用担心汉化质量问题的呢？

A：《数独战场行动 禅读》

B：《啪嗒碰》

C：《英雄传说 空之轨迹》

D：《解谜冒险 战神的挑战》

47：下面哪个游戏是最具有暴力色彩的？

A：《横行霸道》系列　B：《战神》系列

C：《Manhunt》系列　D：《块魂》系列

48：“有奇怪的东西混进来了！”这句话最适合形容下面的哪个选项？

A：《圣洁传说》《仙乐传说》《永恒传说》《圣剑传说》

B：GBA、GBC、GBM、GBE

C：モス コスモス バサルモス グラビモス

D：《最终幻想7危机核心》《最终幻想水晶编年史》《最终幻想7 再临之子》《最终幻想12 亡灵之翼》

49：以协力开发俗称为“脑白金”系列游戏的著名教授，他叫什么名字？

A：史玉柱　B：史泰龙

C：川岛玉柱　D：川岛隆太

50：史上存活时间最短的掌机是下面的哪一台？

A：Game Gear　B：NeoGeo Pocket

C：Wonder Swan　D：EZ Mini

答案公布篇

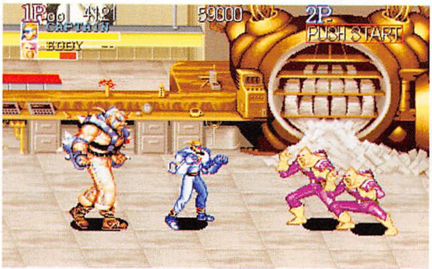
确定你的回答没有问题了吗？考试时间到了，大家停止答题，把试卷正面朝上放在桌子上，然后……自己照着答案对一下，看看自己能得多少分吧。

答案1:D

如果你认为GBA上的Super Mario Advance系列加起来一共有4部，所以超级马里奥的作品也是4部的话，那你可就错了。首先《超级马里奥A3》的主人公是耀西，而不是它背上的尿布马里奥，所以不能算作正统马里奥系列之内。其他三部Advance作品都是以前的正统作，包括美版《超级马里奥2》（A1）、SFC版《超级马里奥世界》（A2）和画面强化的FC版《超级马里奥3》（A4，SFC也出过，在马里奥合集里）。现在算来已经有3部了，但是别忘了GBA上还有FC Mini系列，其中包括元祖级的初代《超级马里奥兄弟》和FC磁碟版的《超级马里奥兄弟2》。至于水管版的《马里奥兄弟》因为不是“超级”系列的所以不算。这样看来超级马里奥的正统系列在GBA上一共有5部之多。怎么样，脑袋没有大吧？

答案2:C

虽然CAPCOM官方在PSP上制作了两部游戏合集，但是许多当年CPS基板的优秀游戏没有被收纳，像上面的四部作品里有三部就不在合集之内。《名将》是在欧美发行的“CAPCOM Classic Collection



Remixed”中出现的，和它一起被收入合集的还有《快打旋风》等作品。三国志和恐龙新世纪大概是因为版权问题而没有移植的，而16人街霸则只在PS2版的合集第二部中出现过。PSP版两部合集的游戏大部分都是早期的，只能在MAME上被模拟(像1942、1943和街霸1这样的游戏)。如果不是非玩这些游戏不可的话，大可不必用PSP玩这两个合集，直接上CPS1和CPS2的模拟器就可以了。

答案3:B

受身源自日本武术，表示安全倒地方法，格斗游戏里指通过操作避免倒地或取消硬直；立回指格斗游戏双

韩扬　有PSP的交的朋友，QQ：65432117
读者资料　甘肃省兰州市渭源路451号，730000

方在正式冲突拆招前进行牵制、试探、走位的行动；角色不接受任何指令输入的状态称为硬直，通常分为出招、收招硬直（主动硬直）和受创硬直（被动硬直）。DPS全称Damage Per Second，单位在一定时间能造成伤害的能力，源自魔兽争霸等RTS游戏，后被泛用，代指攻击输出，但本质上它并不是格斗游戏的专有名词。

答案4:C 《口袋妖怪 钻石&珍珠》目前为止发售了日版、美版、德语版本、西班牙版、法语版、意大利版、欧版和韩国版几个版本，虽然目前能够找到中文的口袋妖怪钻石&珍珠，但这是国内fans自行翻译的成果，并不是官方版本。

答案5:B 说起来日本人还真喜欢ZERO这个词啊，许多游戏里都有用到。什么？《寂静岭ZERO》没听说过？这个其实是PSP版《寂静岭：起源》（Silent Hill：Origins）的日版名称啊。不知道为什么日本的游戏公司在制作日版游戏的时候，经常把题目改得面目全非。这个《寂静岭ZERO》已经是不错的了，起码和“起源”一样都能表现出“原点”的意思。像街霸ZERO系列到了海外名字改成了《街霸Alpha》，洛克人ZERO美版叫Mega Man Zero，让不同国籍的玩家们根本无法互相沟通，真是罪过啊罪过。



答案6：A 光明之魂这种类似Diablo的游戏，在NDS上与之最相似的当然是新近推出的《灵光守护者》（Soma Bringer）了。这个游戏的制作人高桥哲哉和音乐制作人光田康典都是《异度传说》系列的制作者，他们新制作的这个游戏让许多玩家想起了当初SEGA的《光明之魂》。可惜的是SEGA自从改变了光明系列的LOGO之后做出来的作品一部不如一部，再也没有当初光明系列以战棋



和ARPG为主打的时候那样的光辉了。Tony担任人设的那两部作品就是拿来卖脸蛋的，SEGA昔日的风格荡然无存。

答案7:C 其中第一作《被开启的封印》中有28只精灵，第二作《失落的时代》中有44只精灵。全部精灵按照属性分为地、水、火、风四个属性，8位主角也分为四个属性，将精灵装备到主角身上去之后，会对主角的能力值产生影响，并且会影响主角升级时的成长率。在战斗中释放精灵时有各种效果，例如制造护盾、二次攻击、回复HP等等，其中封印BOSS攻击的精灵在战斗中活用的话会对玩家很有利。释放出去的精灵可以通过召唤攻击再收回主角身上，召唤攻击的威力很大，系列的第一作中只有单系精灵的召唤攻击，续作中增加了多系精灵的复合召唤，一回合秒杀最强隐藏BOSS无头骑士也不是梦哦！

答案8:D 在任务模式中依次通过500m、800m、1500m之后，就会出现2000m的关卡，通过此关后作为隐藏角色的小黑兔子就可以出现并使用了，兔子的移动速度超快，一次可以挖掘并列的三格，并且拥有二段攀登的能力，属于全能型的角色。

答案9:A 当阿修莱第一次遇到幽灵男孩的时候，是她在一块石板上看到刻着大写英文字母D的时候，阿修莱念出字母的时候，幽灵凭空出现，在得知男孩的真名ダニエル之前，她一直称呼他为D。

答案10:D 飞行单位中的低级职业有飞马骑士和龙骑士两种，高级职业有飞马骑士转职成隼骑士和龙骑士转

周策	希望百期来个专题企划，内容为：PG百期大事记
读者资料	男，18岁，福建省连城县北大街嘉福大楼，366200，QQ：379472341

职成的龙骑统帅，在《圣魔光石》中还首次出现了翼龙骑士这一新职业，拥有贯通特殊技能，用起来还是不错的。

答案11:B 三个版本的代表性小狗分别是达克斯、吉娃娃、柴犬，之所以要分三个版本发售应该是为了迎合不同玩家的喜好吧，日本玩家对柴犬情有独钟，惹人怜爱的吉娃娃容易获得女性的青睐，而欧美玩家选择达克斯版的可能性比较大。虽说不同版本可以饲养的小狗种类各不相同，不过把游戏一直玩下去之后，隐藏要素逐渐开启，就能够购买其它版本中出现的小狗，而且还有哈士奇等隐藏狗可以购买哟！

答案12:A 另外几位主角当中，李华梅是中国人，拉斐尔是葡萄牙人，柏格斯统是瑞典人。选用李华梅的话，游戏初期难度最低，因为可以独占很多港口，选用伯格斯统也不错，可以将战败船只拖到船坞里去卖掉以增加收入，选用另外两位主角的话就要艰难一些了，只能在强大的西班牙海军和英国海军的夹缝中努力生存了。

答案13:B 任天堂在1980年，即FC红白机诞生之前3年，推出了名为“Game and Watch”的液晶掌上游戏机。当时给它起这个名字的原因是这种节目单一、屏幕上有固定图案的游戏机还附带一个电子表的功能，可以拿来当座钟使用。虽然这个游戏机构造简单，机能有限，但是在电子产品不成熟、各种杂牌游戏机满天飞的时代，任天堂的创作理念还真吸引了大批玩家的兴趣。Game & Watch的机型多种多样，一般都根据游戏的内容在硬件设计上做出改变。而任天堂看家的游戏设计——十字键就是最初在它上面出现的，有的Game and Watch设计成可以打开的双屏幕，其中《大金刚》、《赛尔达传说》等机器的外形居然和现在流行的DS Lite十分相似，不得不说任天堂的创意早在20年前就已经是王道了。

答案14:B 2005年4月发售的DS游戏《任天狗》得到了日本游戏权威杂志最高分40分的满分评价，这个成绩是对一款游戏的最高肯定。4位评分人员一致给予《任天狗》10分评价，他们认为《任天狗》的出



现代表掌机游戏史上的重大突破，因为《任天狗》充分发挥了NDS掌机的触控萤幕特性与麦克风功能，让以往的宠物养成游戏迈向全新的领域，而且《任天狗》也代表掌上游戏发展的全新创意，加上丰富有趣的游戏内容、可爱满点的小狗造型、活灵活现的小狗动态，预料可掀起掌机游戏的新革命，所以得到40满分的盛誉当之无愧。

下表为获得满分评价的全部7款作品：

游戏名称	开发公司	游戏类型	对应平台	发售日期
赛尔达传说 时之笛	任天堂	A・RPG	N64	1998/11/21
灵魂能力	NAMCO	FTG	DC	1999/08/05
放浪冒险谭	SQUARE	RPG	PS	2000/02/10
赛尔达传说 风之杖	任天堂	A・RPG	NGC	2002/12/13
任天狗	任天堂	ETC	NDS	2005/04/21
最终幻想XII	SQUARE ENIX	RPG	PS2	2006/03/16
任天堂明星大乱斗X	任天堂	FTG	Wii	2008/01/31

答案15:B 首先看看这些制作人的名字，坂口和野村他们俩就可以直接被踢出去了。FF系列和特鲁尼克可是不沾边的。剩下的二人中，堀井雄二一直担任DQ系列的剧本创作，所以一直被看成是DQ的灵魂人物，与鸟山明、杉山浩一并称为DQ系列的“铁三角”。但是《特鲁尼克大冒险》的主创并不是他，而是Chun Soft的社长中村光一。该社以前一直和Enix共同制作DQ系列，后来借用了特鲁尼克这个人物，结合随机迷宫探险的要素，制作了《不可思议的迷宫 特鲁尼克大冒险》，并且在日本开创了“不可思议的迷宫”这个如今衍生作品遍地都是的游戏系列。

答案16:C 看游戏图鉴是可以找出牧场物语系列没错啦，不过，除了正统牧场之外，牧场还在nds上出过一款方块类PUZ游戏叫牧场物语方块，恐怕很多人都把这

个忽视了吧。此外还有一点也十分容易搞错，那就是符文工厂（RUNE FACTORY）的两作，这两作是MMV在掌机上进行的新尝试，第一代还是以“新牧场物语”的名义冠名，所以也应该算到牧场系列里，而不久前推出的二代可就已经和牧场脱离关系了，不信你看标题，新牧场物语的字样已经不在了。

答案17:D 大家也许搞不懂，为什么SNK Playmore不是合并的游戏公司。其实原因很简单，以前以SNK名义单独出现的那个公司已经在2001年的时候宣布倒闭了。之前它因为亏损了380亿日元而将股权的51%卖给了Aruze，成为其子会社，随后SNK的社长川崎将公司的大部分游戏版权转手给了在韩国的马甲公司，然后宣布破产，将债务全部转移到Aruze的头上，自己却以EOLITH、Playmore等韩国公司的名义继续制作游戏（像KOF2001这样的渣作就是那时候制作的）。后来Playmore改名为SNK Playmore，重新以SNK的名义制作游戏。实际上，SNK Playmore只是旧SNK金蝉脱壳之后借尸还魂的产物，并不是任何意义上的合并公司。这件空手套白狼的业界奇闻也成为许多人对SNK表示失望，宣称“SNK已死”的原因之一。

答案18:C 小岛文美的代表作就是《恶魔城》系列的插画和设定，她以独特的笔法展现出一个阴郁妖艳的吸血鬼世界。小岛秀夫是《合金装备》系列之父，也是《我们的太阳》系列创造者。川岛隆太是东北大学未来科学技术共同开发中心的教授，专门从事大脑研究，他负责监制的《脑白金》系列看似平平却销量惊人。三岛平八嘛，玩格斗游戏的都知道，他是《铁拳》系列中的著名角色，无论剧情和游戏里都有很高的人气和实力。

答案19:C 四部作品的完全名称各为：AC=Advent Children，是一部CG电影，BC=Before Crisis，是手机版的游戏，CC=Crisis Core，是PSP版的游戏，DC=Dirge Of Cerberus，是PS2版的游戏。



答案20:B Game Gear是世嘉公司在1990年推出的世界上第一部彩色掌上型游戏机，而且还能够外接TV调幅器使Game Gear可以当成小型电视使用。当时的世嘉采取把MD上的多款名作移植过去的方式，让这些作品在Game Gear上发售，而且还一直推出各种式样的限定版主机来吸引消费者。不过Game Gear在设计上有一个很大的缺点：就是一直无法解决耗电量过大的问题，而且作品的数量也不够充足（日本国内只推出过151款游戏），最后只好逐渐地淡出市场。

答案21:D 见下表。

掌机游戏一般都具有流程短小和节奏明快的特点，由于其目的是供人们在较短时间内（如等车、排队的过程中）娱乐，所以不会像家用机游戏那样具有复杂的情节；此外由于硬件等诸多条件的限制，掌机的画面和声音都不如同时期的家用机，这种情况在任天堂NDS和索尼PSP的推出之后而有所改变，同时也对游戏开发者提出了更高的要求。近年来不时有传闻称微软在秘密研发自己的掌机，但直到现在也未见有任何动静。

掌机游戏具有大量的用户群，并带动了大量相关软硬件产业的发展。这是因为掌机游戏具有便于携带和随时娱乐的特点，加入收集、交换等要素更加进一步提升了这类游戏的魅力，例如著名的《口袋妖怪》系列已经成为一种文

硬件厂商	掌机名称	推出时间
世嘉	Game Gear	1990年
SNK	NeoGeo Pocket	1998年
BANDAI	Wonder Swan	1999年

黄逸韬	我建议增加游戏同人的文章，让玩家游戏后的感想以瞳人文的形式进行交流，名字就叫“同人天地”吧。
读者资料	男，18岁，广东省汕头市丽日庄东区19幢，515000

化现象和符号，每一款新作都会成为青少年群体的焦点话题。有鉴于此，我们完全有理由可以相信微软的乱入只是时间问题。

答案22：C 见下表。（按发售时间顺序排列）

游戏名称	游戏类型	对应平台
圣剑传说 最终幻想外传	A·RPG	GB
最终幻想	PRG	WSC、GBA、PSP
最终幻想II	RPG	WSC、GBA、PSP
最终幻想战略进化版	S·RPG	GBA
最终幻想IV	RPG	GBA、NDS
最终幻想V	RPG	GBA
最终幻想VI	RPG	GBA
DQ&FF富豪街携带版	TAB	PSP
最终幻想III	RPG	NDS
最终幻想XII 亡灵之翼	RTS	NDS
最终幻想战略版 狮子战争	S·RPG	PSP
最终幻想水晶编年史 命运指轮	A·RPG	NDS
核心危机 最终幻想VII	A·RPG	PSP
最终幻想战略进化版2	S·RPG	NDS

答案23:C 早期的掌机游戏因为容量小的缘故一般都是在机器内部集成电路中存储的，像任天堂的Game and Watch和流行于世界各地的俄罗斯方块机就是这样。但是后来随着游戏技术的发展，大容量的游戏和规格死板、内置游戏的旧掌机格格不入，所以就出现了和家用机一样以更换卡带为特征的新一代掌机，任天堂的Game Boy就是这类掌机的典型。之后的掌机基本上都是使用卡带的。Sony的PSP开创了使用光盘作为游戏载体的先河，但是它使用的光盘规格和一般的光盘不同，被称作UMD（Universal Media Disc，通用媒体碟片）的PSP光盘最大容量可以达到1.8GB，直径却仅有6cm。而且由于采用了UMD光碟与碟套一并插入PSP进行游戏的设计（参照以前Sony MD的做法），UMD光碟的磨损可能性被大大降低。应该说UMD的出现是游戏存储设备的进步，虽然它的普及依旧任重道远。而Micro SD卡这样的闪存卡虽然能够存储大容量的东西，但是并没有成为正规游戏的载体。使用这些闪存卡存储游戏软件的设备也不是官方推出的（任天堂推出过使用Micro SD卡的DS Vision，但是不可能用来装游戏）。

答案24:C 这些游戏出售后不久都因为种种理由被任天堂召回，修改后重新发售。《噗呦噗呦 十五周年庆》采用自动存档，但是设计缺陷使得自动存档256次之后游戏就会掉档；《脑力测验》里，如果得分很低的话会得到“脑残”“智障”一类贬义评价，被指有歧视残疾人嫌疑（汗）；《太鼓达人DS》玩家在丰富第三存档内容时有可能会造成黑屏无法进入游戏；《牧场物语 精灵驿站》则存在与GC版牧场物语通信时有可能损害存档数据的问题。其实NDS召回的游戏不止这四款，比如《加油！我的记账本》这款软件里附送的计算器，在进行带小数点运算的时候会算错账……

答案25:A 《ASH》游戏中所有指令要靠触摸完成，虽然很没必要……《重装机兵》也一样。虽然触摸功能都不存在必要性，但我们问的是“玩起来不是必须用”，所以这两个选项就要pass了。《口袋妖怪突击队》则是基于触摸功能开发的游戏。炸弹人系列在nds上的另一款作品《触摸炸弹人大陆》必须要用触笔，这款则可以用传统操作游戏。



答案26:A 目前PSP-2000系列有多款主流颜色的型号，分别为钢琴黑、陶瓷白、冰灿银、雏菊蓝、薰衣紫、玫瑰粉和薄荷绿共7种颜色，还有像CCFF Ⅶ限定版以及深邃红色的圣诞限定版等等，不过在市场上比较少。咖啡灰则是即将于4月24日发售的一款新的限定版颜色。

对于颜色的选择，其实这个是非常个性化的，大家可以依据自己的喜好来挑选自己心怡的颜色。黑白两种色跟以往一样是比较大众化的，黑色比较耐看以及耐脏，但是指纹也比较明显；而白色看上去比较高雅，但是不耐脏，如果不注意保护机身洁净的话，时间长了颜色有可能

唐海翔	现在只希望看到一本不一样的第100期PG。
读者资料	男，20岁，广西桂林市应用技术学院时常营销06-1班，541004



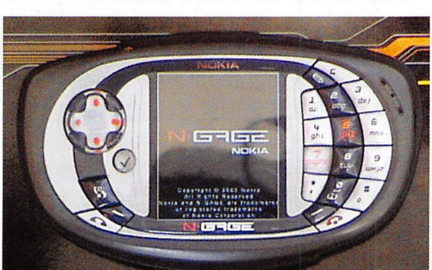
会发黄。这里想要提到的是，PSP-2000新推出的蓝、粉、紫3种颜色与之前PSP-1000推出的同款颜色有很明显的区别——在颜色的深浅度上，新版机器的颜色比旧版的色彩要淡了不少，没有了以前那种大蓝大粉的夸张感，所以不管是蓝、粉还是紫色，看上去都挺有亲和感。

答案27:C

可以向下兼容GBA游戏。既然提到模拟器，那就不能不说跟它息息相关的另一个重要名词ROM——只读存储器。我们使用ROM来存储数据，比方说GBA平台上的作品，内容是存储于游戏卡带里的，如果想在PSP的操作系统上运行GBA游戏时，我们同样需要GBA的游戏卡带，这就是所谓的模拟。当然，更准确地说我们需要的并不是GBA卡带本身，而是卡带上存储着的数据。因为数据传输接口的不同（PSP上可没有NDS那种专门为GBA卡带预留的插槽），所以需要通过一个叫做转储（dump）的过程得到卡带的数据内容，并将原来游戏卡带上的数据转换为PSP能够识别的数据格式后才可能被模拟成功（就数据内容而言两者是完全相同的）。

答案28:A

诺基亚先后推出了两款游戏手机，N-Gage和N-Gage QD。相比同时期其它智能手机来说，它们具有很大的系统内存，运行游戏非常流畅。两者的区别在于QD系列取消了N-Gage的立体声喇叭和收音机，而且国内没有N-Gage的行货版本。在去年11月，该系列又改为另一种方式登陆在诺基亚最新型号的手机内，只要用户的手机对应 N-Gage平台，就可以付费下载最新的游戏等增值服务。



答案29:C

POKEMOM MINI是由任天堂发售的专以《口袋妖怪》为主的掌机。可以算是世界上最小的可换卡带式游戏机了。规格为纵74mm、横58mm、厚23mm，重量70g含卡带和电池。大小和一个火柴盒差不多。不过，POKEMOM MINI其实并非是当作掌机进行发售的，而是作为口袋妖怪系列的周边来进行发售的。



POKEMOM MINI采用和GB同样的单色液晶画面。由于体积很小，按键的位置设计的比较合理，孩子和大人都可以实现单手操作。除了这些，POKEMOM MINI还支持震动功能，使你玩的时候增加体感度。部分游戏还支持机器的摇动机能，这也是体感游戏的一个表现。联机时没有通信线，而是在1米以内使用机器自带的红外通信功能。当然，还有很基本的时钟功能在里面。

POKEMOM MINI的卡带不大，很适合便携。在这上面一共推出了10款游戏，画面和玩法上虽然很简单，但通过震动、通信、摇摆的体感设计，给你感觉很有意思，有点像POCKET STATION和DC的记忆卡。由于设计新颖、小巧，POKEMOM MINI很受孩子们的欢迎，不过就是现在不继续出游戏了，任天堂POKEMOM MINI官网的游戏列表仍然是10个。

答案30:C

这款掌机的名字叫做GAME.COM是由TIGER公司于1997年发售的。GAME.COM与其说它是个掌机更不如说它是个PDA。GAME.COM以专用卡带作为媒体，屏幕是触摸屏，但它的触摸屏并没有像现在NDS这样和游戏相结合，只是和PDA类似的功能。此外，它还可以用调制解调器接入网络。在98年发售了GAME.COM Pocket

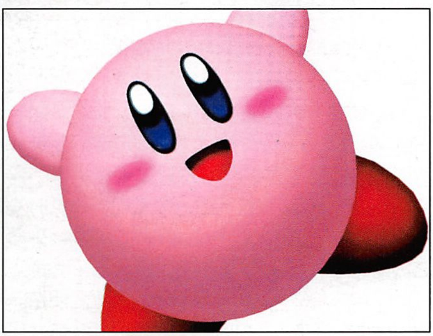
施方琦	希望把100期的《掌机迷》改成豪华版的。
读者资料	男，16岁，伤害市天等路259弄12号，200237

Pro，也就是GAME.COM的轻量版。99年时发售了Game.com Pocket Pro Light，屏幕有背光，其实更准确的说是侧光，并不是LCD下面的光源。

在这款掌机上有一些非常不错的作品，比如《DUKE 3D》《SONIC JAM》《格斗之蛇MEGAMIX》等，后来还有《真人快打》《生化危机2》《合金装备》《恶魔城》等作品，大概推出过20来款游戏，不过因为这款掌机太受冷落了，在2000年就已经全线停产了。

答案31:D

最初使用体感设备的掌机游戏是《滚动卡比》。《滚动卡比》发售于2000年，卡带中内置了一个体感器，这个体感器可以让玩家通过倾斜或转动机器来进行对卡比的操纵，甚至还对应抖动机器。《旋转瓦里奥制造》和《耀西的万有引力》也是在卡带内设置了体感器和震动设备，可以通过转动机器来玩游戏，不过《滚动卡比》还是开创了先河。而《大金刚 摇摆之王》根本没有采用体感系统，只是用L R键来进行简单的控制。

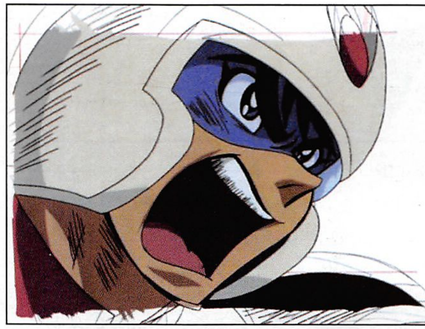


答案32:B

《洛克人X》系列一向以难度高而著称，在SFC、PS和PS2上都有正统作品，在GBC上有外传，但是一直未在GBA和NDS平台上推出过作品；《洛克人ZERO》系列表现很不错，金发红衣的ZERO拥有很高的人气；《洛克人EXE》系列平稳地推出了好几款作品，对战时的动作要素很值得称道；《洛克人ZX》是新推出的系列，利用各种活性金属变身的设定很有独到之处。

答案33:C

到目前为止，机战系列唯一没缺席的人物就是兜甲儿了。初代机战只是没有驾驶员的设定，其实初代就有高达、魔神Z、盖塔这3个机体了，而这三



个作品也是经常在机战中参战。直到《机战J》中，阿姆罗和流龙马这两个元老级的人物正式缺席，而只有兜甲儿到现在为止还没有缺席过，可以看出魔神Z在机战系列中的重要性了。啊啊……没准我这话说完了，下次作品就没有了，别怨我头上啊……

答案34:D

在这几个系列里面，只有《口袋棒球》系列登陆了这几个掌机。《口袋棒球》系列是从家用机的《实况棒球》系列发展过来的，因为只在掌机上登陆，所以才叫口袋棒球。口袋棒球系列的前两作出在了GBC上，然后在GBA上以1+2的形式复刻过。在GBA平台上，口袋棒球系列出了3-7，然后在NDS上目前推出了8-10。在PSP上是以《实况棒球P》来命名的。

《心跳回忆》《合金装备》《生存少年》这3个系列都是在GB时代推出过作品后，在GBA平台没有作品，而后在NDS或PSP上推出。

答案35:A

大概很多对GB时代作品不了解的玩家都下意识认为应该叫做《世界传说 换装迷宫》，因为第二作就是这么命名的。其实这款作品的命名方式和当年的圣剑传说有点类似，最初是以《幻想传说》里的一些设定为基础的，可以说是作为《幻想传说》的外传，所以正确的应该是《幻想传说 换装迷宫》。在《幻想传说》推出之后，NAMCO在GB上开发了这款以换装转职和不可思议迷宫类型为主题的游戏。这款作品某些系统方面的游戏性可以说能超过后面《换装迷宫2》《换装迷宫3》，特别是各职业服装的熟练度，以及合成高级职业的衣服，让这款游戏也更耐玩，还有独特的性格系统，可以影响职业的发挥。

张哲源 不管走到哪里一定要幸福，这就算对那些走了的小编的祝福吧。
读者资料 男，17岁，辽宁省葫芦岛市实验中学高一四班，125000，QQ：461540070

答案36:C

这个题非常简单。在几部作品中，《最终幻想3》是经过了16年的等待才迎来了初次复刻。《最终幻想1》和《最终幻想2》在FC、PS、WSC、GBA、PSP上先后登陆，《最终幻想5》在SFC、PS和GBA上先后登陆过。不过其实《最终幻想3》在WSC上曾经有过复刻的计划,在WSC的《最终幻想3》的官网网页上还有几个游戏画面呢。但据说是因为FC版的源代码丢失了一部分,所以开发计划被迫终止。到NDS版的时候是重新制作的,所以以前的源代码丢失对NDS版没有任何影响。

答案37:B

国夫君这个名字,是来源于Technos公司的社长——泷邦夫先生的名字(在日语中,国夫和邦夫的发音都是"くにお")。最初策划《热血硬派 国夫君》这个游戏时,游戏名字为《热血硬派》,国夫君是后来才加上的。可惜Technos早就倒闭了,现在想找回当初热血系列那种感觉真的是不容易了。

答案38:B

《纳米飘移》的开发公司是MAJESCO,这几部作品中只有《伊甸战机》是它的前身作品。《伊甸战机》是MAJESCO在GBA上推出的飞行射击游戏,和GBA上其他的飞行射击游戏不同的是,它采用了纵版伪3D的画面形式,特别是第二作,给人的感觉很像《零式枪手》。这款作品的系统也比较好,可以说是GBA上综合素质最好的飞行射击游戏了。

不过在NDS上就不以《伊甸战机》作为游戏名字了，而是用了《纳米飘移》这个名字，但风格上仍然保留了前作的特点，画面上可以说无可挑剔，特别是新出的《纳米飘移2》，已经是目前NDS上最好的飞行射击游戏了。

答案39:D

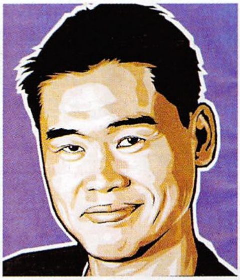
这3个招式最初的出处是《双截龙2》，龙尾岚风脚



就是俗称的旋风腿，爆魔龙神脚就是俗称的铁膝盖，天杀龙神拳就是那个上钩拳。热血物语和双截龙都是Technos的作品，所以在热血物语中这三招直接被拿来用了，而且服部龙一和服部龙二两人被称作冷风的双龙兄弟,也就是DOUBLE DRAGON,这回知道是什么联系了吧。

答案40:C

不要小看了游戏制作人稻船敬二!除了大家都知道的《洛克人》系列之外,他在CAPCOM游戏开发部参与制作的早期游戏中有许多招牌响亮的名作。像《松鼠大战》和《怪鸭历险记》这样的作品中,他主要担任的是美术设计和绘图工作。除此之外,《街霸》、《唐老鸭》、《龙战士》这些早期游戏的STAFF中也可以看到他的名字。到了制作《生化危机》的时候,他的游戏制作才能开始得到发挥,后来制作的《鬼武者》系列更是受到玩家的好评,也成就了他作为游戏制作人的地位。



答案41:D

《深红密室》名字很吓人，其实是几年前风靡的flash游戏《密室脱出》的ds重制版;《侠盗猎魔》。是一款PSP上的十八禁游戏,内容血腥暴力,不过卖点也是血腥暴力，恐怖悬疑的成分很小;《CSI暗黑动机》则是以美剧《犯罪现场调查》为蓝本的推理侦探类游戏。这四款中唯独《病房》是正真正铭的恐怖游戏,制作者在ds的机能限制下最大限度地塑造了恐怖医院的环境,无论是剧情还是音乐、声光等气氛渲染都十分到位。本作现在已有基本汉化版，喜欢此类游戏的朋友记得尝试一下。

答案42:C

机战W是BANDAI旗下的BANPRESTO会社转战NDS平台的初作，系统和画面大量沿用了GBA上最后一作机战J的现成资源，但也不乏新制的画面。故事剧情采用很有新意的前后篇制，表现手法更显张力。剧情有点雷同于机战J，但是故事场面更为宏大，可以算是为NDS机战系列开了一个不错的好头。

顺道简单列举一下GBA上的四部曲：

马宇	在PG100期时，祈祷PG的每一页都要超华丽！
读者资料	男，16岁，广西桂林市第五中学高07级4班，541001，QQ：329189783

游戏名称	发售日期	备注说明
机战A	2001/09/21	A是Another的缩写，意即另一
机战R	2002/08/02	R是Reversal的缩写，意即逆转
机战D	2003/08/08	D是Destiny的缩写，意即宿命
机战J	2005/09/15	J是Judgement的缩写,意即审判

答案43:D

选项ABC都是“株”字的中文释义，而日文中的“株”指的是股票，经常见到的“株式会社”指的就是股份制公司，关于股票的各种知识，都可以在这款游戏中学习到。

答案44:B

虽然人间大炮是很诱人的，不过霸装上的刺太多了，塞不进炮膛……这图是三个人从城门的缝隙上受到背后攻击滚下来的样子。波利坦爆弹的爆发效果是雷光，没有烟的，所以只能是小桶爆弹了。什么？你说老山蟹确实是会隔区炮击的？那个啥，天文台的大名是シェンガオレン，老山龙(ラオシャンロン)只会用头撞墙的……

答案45:D

(=_,=) 这题不知道有多少人会中招。龙战士系列的男主角一般来讲都叫龙，女主角则都叫妮娜；赛尔达系列的主角林克大家都熟了，要救的公主或者是同伴都叫赛尔达，GBC的时空和大地里面赛尔达公主也会登场的，也算女主角吧。银河战士系列的主角一直都是萨姆斯姐姐，当然名字不会变了（汗）；为什么西林系列不是呢？啊哈哈哈，虽然每次戴斗笠的那个都是西林没错，不过此系列可是出过《风来的西林女忍者飞鸟见参！》(Dreamcast版）这款作品，玩家控制的主角是飞鸟，并不是西林哦。

答案46:B

《数独》虽然是解谜游戏，不过还是有一些外文的，比如开始时候的提示文字、规则说明什么的，既然有外文就存在翻译问题嘛（=v=）。《英雄传说》的PC版在国内有代理发行，不过这个官方正式中文版的翻译质量有那么一点小毛病，叫俸俸伲购美病（笑，不知道这是啥的请自行上网搜索）；《解谜冒险》在PC上有质量很高的汉化版,但掌机平台上目前还没有汉化过。嗯，至于《啪嗒碰》，这游戏有正式繁体中文版……

答案47:D

什么？想不通为什么一个可爱的《块魂》居然能够把前面三个很血腥很暴力的游戏比下去？是的，外星王子的形象和前面三部作品里的大叔们相比是没那么暴力，但是如果按照游戏中的实际表现来看的话……GTA里的主人公无非是随心所欲，想打谁就打谁，克里托斯的链子刀更是杀人无数，上到天神下到杂兵无所不怕，Manhunt的主角则是个思维扭曲的精神病，杀人的手段更是令人发指，但是和块魂里的王子相比，他们确实低了一点：人家用一个球就可以造成天翻地覆的灾难,像黑洞一样把一切东西都粘进去,其恐怖程度与AKIRA里的怪物有过之而无不及,再配上小王子诡异的表情……不过没关系,本题是为了活跃气氛设置的KUSO题,回答不上也罢！



↑这、这是人道主义的灾难……

答案48:ABCD

这题其实选哪个都对（=_=），重要的是理由。《圣洁传说》《仙乐传说》和《永恒传说》都是传说系列的作品,而《圣剑传说》则是另一个系列（其实就是圣剑传说系列）的作品。GBA、GBC和GBM都是任天堂已经发售的GB系列主机,GBE则是因为NDS的成功而被无限期搁置的设定中主机。至于选项C分别是菌猪，KOSMOS,岩龙,凯龙,啥,第二个个是啥?选项D其他三个都是游戏,《再临之子》是动画电影……

答案49:D

也许大家有所不知，这位东京大学的教授曾经是一位彻头彻尾的“游戏黑”（黑即代表反对），他曾多次公开撰文和发表演讲，一一列举电子游戏对人脑的危害。在2001年接受媒体采访时，川岛教授说道：“我们的下一代面临一个很大的问题——电脑游戏,这一危害是前所未有的。”这些问题包括越来越多的儿童缺乏最基本的是非分辨力，并且变得愈加暴力。但即便他是游

唐瑞	老师：暗凌你怎么上课又玩文曲星，不查单词。（这个是NDS……）
读者资料	男，19岁，广西南宁铁路北区20栋1-6，530001

戏黑，任天堂还是找到此人开发了一系列的“健脑软件”。川岛隆太教授对人脑很有研究，这位著名的神经学家发现：当人正在集中注意力解答一道单独的题目时，其脑部仅有一部分受到了刺激；而在解答一连串的问题系列时，人的脑部就犹如被点亮的圣诞树一般，各个部分都会异常地活跃起来。也正是因为这个契机，促使任天堂开发了大卖特卖的“脑白金”系列游戏。

答案50:D 2005年10月18日，上海盛大互动娱乐有限公司推出了新的品牌EZ(谐音easy)系列，包括主机EZ Station、电脑软件EZ Pod(盛大易宝)和掌上游戏机EZ Mini(为盛大与台湾神达电脑的合作产品)。

2005年12月1日，盛大EZ系列产品正式对外发售。此时，盛大EZ系列的销售策略，已经将重点转移至盛大易宝，售价为468元。盛大的各款游戏均捆绑促销盛大易宝，例如用盛大易宝的产品序列号可以得到游戏装备。

2006年4月11日，广电总局发文点名盛大EZ系列产品违规。至此，仅摆上货架半年的EZ Mini宣告停产并退出市场。至于这题为什么算在搞笑篇里么……因为这个掌机本身就……还是不说了吧。



↑当初盛大在创造网游“奇迹”的同时又雄心勃勃意图进军掌机界，最后的结局真是很深刻。

综合评定篇

怎么？已经对照着答案看完了吗？那好，根据下面的评分标准看看自己属于什么级别吧。不要因为自己得分过高或者过低而不高兴哦，还是那句话，游戏就是游戏，即使分数不高也不必介意，平时还是要多用点时间在正经的学习上！

80～100分

哦，你是游戏天才吗？或者说你和我们这些小编心有灵犀呢？想不到你能够掌握这么多关于游戏的知识，而且我们的KUSO题目也没有把你放倒，看来你确实知识丰富，同时还很有幽默感。我们看好你，说不定将来你也会在游戏界有一席之地的！

66～80分

你平时对于游戏的东西了解得还是很多的，看来你这些年的杂志是没有白看(笑)。其实你现在这样的状态已经很不错了，继续保持，用平常心对待生活中遇到的每一件事情，用平常心去对待休闲时候接触的游戏，享受生活，享受游戏的乐趣吧！

50～66分

如果你在答题的时候没有粗心大意的话，那么你的这个成绩基本上还算是可以接受的，不然因为粗心导致错误就有点可惜了。其实游戏这个东西里许多知识都带着一些常识性，至于一些细节上的东西，就算你不知道，也没有什么大碍，游戏嘛，娱乐是最重要的。

36～50分

嗯嗯，我们考虑到为了照顾一部分有待进步的同学，所以把及格分数线定得比较低，36分是惨了点，要是平时考试也定这样的分数线那可不成。这个这个，同学啊，毕竟你是学生，平时的任务还是以学习为主，所以不要把这个成绩当成负担就好。

0～36分

嗯，同学，你平时玩游戏吗？……玩笑玩笑，不要当真。不过如果你确实喜欢游戏，而平时对于游戏的了解又真得比较少的话，那么你还是应该补补的。不然以后再跟同伴们一起侃游戏的时候露了怯那多不好意思。不过这东西和书本知识不一样，在平时游戏的时候积累积累就可以了。

卢晓龙	啊，悲惨啊！刚用所有钱买的GBA却被偷了。（猴子：这小偷太缺德了，再说偷了也卖不了几个钱啊。）
读者资料	男，15岁，上海市嘉定区徐行镇伏虎村，201802，QQ：725514475

秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

超级机器人大战W RPG

多次通关可得到的各种特典：

读取最终话通关后的存档，就可以继承资金和能力值等数据，开始二周目的游戏。继续玩下去的话，除了继承这些数据之外，还能够变更主角的精神指令，一部分剧情还会发生变化，此类特典在游戏中有很多，二周目以后的特典如下：

●第12、13、32和最终话的隐藏剧情发生变化，三周目以后可以任意选择一周目时的剧情及隐藏剧情。

●前一周目通关时拥有的资金，可以在下一周目中被继承。

●前一周目通关时出售持有的强化部件所得资金，也可以在下一周目中被继承。

●前一周目通关时的机体改造阶段可以在下一周目中被继承。

●由能力部件获得的技能，和机师育成时提升的能力值，可以在下一周目中被继承。

●在整备画面时可以购买强化部件以及一部分敌方机体。

●主角的精神指令习得顺序可以更改。

●敌人的改造阶段可以在周目数X3的范围内任意选择。

●四周目以后，全作品成为关注作品，获得资金与经验值提升1.5倍，并且可以进行20段改造。

通过联动获得资金与强化部件：

利用DS的GBA插槽将系列过去作品与本作联动，就可以获得资金和特殊强化部件，拥有多款作品的话，可以得到各种联动特典。

满足隐藏要素的条件得到强大的战斗力：

下面将要介绍的是满足特殊条件后会加入的机体和机师，按照下文说明来玩的话，就能将全部隐藏要素完全达成。

GBA卡带	获得资金	获得强化部件	强化部件性能	强化部件卖价
超级机器人大战A	30000	SRW-A魂	装甲+100、运动性+10、武器命中+10	11111
超级机器人大战R	40000	SRW-R魂	装甲+150、运动性+15、武器命中+15	22222
超级机器人大战D	50000	SRW-D魂	装甲+200、运动性+20、武器命中+20	33333
超级机器人大战OG	60000	SRW-OG魂	装甲+250、运动性+25、武器命中+25	44444
超级机器人大战OG2	70000	SRW-PG2魂	装甲+300、运动性+30、武器命中+30	55555
超级机器人大战J	80000	SRW-J魂	装甲+350、运动性+35、武器命中+35	66666
第2次超级机器人大战(非卖品)	100000	第2次SRW魂	装甲+500、运动性+50、武器命中+50	99999

共通路线		
第3话	ミッション「ナデシコ破坏指令」	ムウ的击坠数达到10以上
第4话	白き铁骑士たち	阳子的击坠数达到10以上
第8话	冲绳の一番暑い日	以ボン太くん击坠敌机2架以上
第10话	赤と白の恶魔	ムウ与阳子的击坠数达到10以上，击坠エビル
第12话	放送不可のウォ-クライ	以ボン太くん击坠敌机2架以上

※二周目时在第13话“友情のファニ-アニマルズ”满足同样条件

第17话	さらば勇者达！东京大决战！！	击坠エビル
第21话	送られてきた刺客	击坠アックス
第24话	それぞれの「自分らしく」	击沉かぐらづき
第30话	女神の梦、战神の野望	击倒ニコル
第32话	终わるハイスク-ルライフ	以ボン太くん击坠敌机3架以上

※二周目时在第32话“终わるスク-ルライフ”满足同样条件

李磊 《口袋战队2》要出了，好担心触屏呀！
读者资料 男，17岁，天津市汉沽区四季花苑7号楼2门601，300480，QQ376875233

第35话	热砂に吹く风	击坠バトルフェルド，カガリ的击坠数达到5以上
第36话	别れのインドォ・ザ・ブル–	击坠ボズゴロフ级之前击坠ニコル，击坠ガウルン之前击坠イザ–ク与ディアッカ

※第36话结束后，选择“かなめ达を追ってオ–ブへ”进入オ–ブ路线，选择“バイオネットに备えてパリへ”进入パリ路线

オ–ブ路线		
第37话	平和の国の雷	击倒アスラン
第38话	彼と彼女の问题	カガリ的击坠数达到5以上

パリ路线		
第38话	死斗！魔人VS大将军	在第五回合的己方行动回合结束前击倒暗黑大将军 加入:マジンガ–Z

共通路线		
第39话	铁骑士再诞	阳子的击坠数达到10以上
第42话	晓の闪光	用キラ说得アスラン，用ロウ说得エド 加入:ブリッツガンダム、ニコル

※ブリッツガンダム与ニコル只能在选择オ–ブ路线时加入

第45话	生れ落ちた恶意	ディアッカ与イザ–ク交战后,用ディアッカ说得イザ–ク

※第43话结束后，选择“火星の后继者を追う”才能满足第45话的条件

第46话	新しい时代の始まりに	加入：I.W.S.P./ライトニングSパック/ダイテツジン/エステバリスII/アカツキ/アルストロメリア/资金20万/元一朗/ボン太くん/EDFソリッドア–マ–
第49话	战いの海に勇气の帆を	炎龙、冰龙、风龙、雷龙出击，在5回合结束前击倒凯 加入：幻龙神/强龙神/ジェイフェニックス

※第49话结束后，选择“月でラダムと战う”进入月路线，选择“プラントで战斗を止める”进入プラント路线

月路线		
第50话	静止した时の二人	击坠エビル

プラント路线		
第50话	憎恶と运命の螺旋	カナ–ド与キラ交战后，用プレア击坠カナ–ド，用ロウ说得エド 加入：ソ–ドカラミティ/エド
第51话	进んだ道の先	ロウ驾驶パワ–ドレッド出击，击倒イザ–ク前，用ロウ击倒アッシュ 加入：デュエルガンダムAS/イザ–ク/赤い一击

※デュエルガンダムAS与イザ–ク在满足第45话的条件后才能加入

共通路线		
第52话	歪んだ太阳	加入：ハイペリオン/カナ–ド/テッカマンレイピア

※ハイペリオン与カナ–ド只能在选择プラント路线后加入，テッカマンレイピア只能在选择月路线后加入

桃太郎电铁DS东京&日本 TAB

隐藏人物平贺源内登场！

东京篇里购买了深川，日本篇里购买了高松的产业之后，拥有“江户发明大王”称号的平贺源内就会出现了。平贺源内成为玩家的同伴之后，会陆续开发出各种强力的发明品，可以强制让对手停止行动三个月，或者强行夺取对手的一处产业等等，在玩家与对手的争夺战里能起到非常重要的作用。

购买产业后出现女性温泉的场面！

《桃铁》系列中一向都有温泉的设定，满足特定的条件后，就会出现女性泡温泉的场面。具体条件是：在东京篇中花费25亿日元购买江户っ子温泉，而在日本篇中需要购买有马的全部产业才能满足条件，需要花费20亿1000万，然后在特殊事件的问题中依次按照はい、いいえ、はい的顺序回答三个问题，就会出现温泉场面了，随后在鉴赏模式中可以随时察看这些温泉的画面，由于每个温泉都很贵，所以要好好存钱。

萌之乐园 Vol.13

傲娇是最近这两年的新番动画里普及速度最快的一种萌属性，指在不同的环境和条件下，角色会从蛮横任性转变成害羞体贴的特征。

■责编/露琪

Welcome to tsundere world

傲娇，日语原文写作ツンデレ（“ツン”可被理解为尖尖的、冷酷的、没有感情的、难以亲近的，“デレ”则可理解为娇嗲的、为情所扰的），两者组合在一起，简单来说可以视为“感情上的外冷内热”，所以也常翻译成蛮横娇羞、恶娇、娇蛮，比方说由隔壁动新编辑部的小狼所创办的娇蛮神教（这不是在帮神教招志同道合之士，绝对不是……—_,—|||）。而傲娇姬是指“平常说话带刺态度强硬高傲、但在一定的条件下害羞地黏腻在身边”的女性，主要常用在表达恋爱形态的词汇，因为女性角色更容易在情感问题上产生矛盾和慌张的情况，故此这个特征出现在女性角色身上的几率要远远高于男性角色。



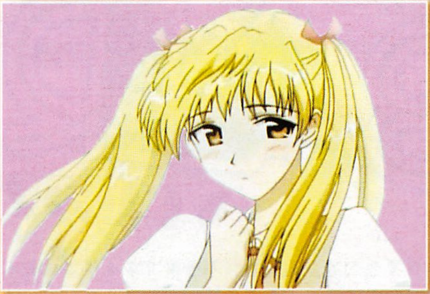
◆傲娇姬的考察典故

这个名词在ACG界大约于2000年左右的时候首次出现，不算很久，但是对男女角色之间关系发展的影响潜力非常大（特别是在以恋爱为主题的作品中），所以流行得十分快。傲娇本来是发源于日本的美少女游戏业界，近几年来逐渐在包含动画、漫画和游戏的御宅族文化里广泛形成萌属性的对象之一；另一方面，在大众媒体上也偶有被使用到，作为比喻有魅力的人物形象、爱情模范、话题女性等。依照个人不同而定义的差异甚大，也可说是个相当抽象的概念。



1997年由Leaf会社推出的美少女学园恋爱游戏《To Heart》，很可能是拥有傲娇这类特征角色的参考原型——作品当中的人物保科智子，从原本紧闭心房的带刺态度，慢慢地与主角融洽起来。另外在1998年的《ONE～闪耀的季节～》中登场的七濑留美，从蛮横态度到娇羞少女的转变而大受欢迎。七濑留美和后续作《雪之少女》（Kanon）里的泽渡真琴并称为“双马尾系”，对后来傲娇姬的角色设定也造成了不小的影响。

朱博楠	Wii入手！任系双机制霸哈！
读者资料	男，18岁，北京市中央民族大学26号楼508，100081



◆傲娇姬的属性表现

讨厌主角型：包含因为误会等理由而讨厌对方的情形误解，以马尾或短发所表现的活泼好动女孩居多。一般会平常对待主角以外的人，不会展露出极端的感情；重点在于，只会对主角表现出尖酸刻薄、娇羞欲滴的态度。由于初期对主角坦率地表露出厌恶感的程度，和后来误解消除后的爱情表现形成鲜明的强烈对比，反而使得人气更加旺盛，是标准型的傲娇姬。

不坦率型：怯于坦率地向对方表现好感，多为内向羞涩的青梅竹马或者是义妹等。因为比起其它类型往往没有刻薄的表现，也有说这个类型不是傲娇姬的意见，现实世界中的女性也多有这种类型，比较像表现出强悍的态度、无法坦率起来的角色。由于这种性格在恋爱中总是无法积极主动起来，所以有时也会转化为类似病态娇羞的状态。

大小姐型：有较高的地位或自尊心，即使是出自好意也不想让对方看到破绽，无论喜欢或不喜欢的对象，皆以高傲的状态与其接触，因不知世事、社会性缺乏而导致朋友稀少的情况为多数。同样也是以最初对主角抱有误解的情况为多，而孤独的天才、或是富裕的家庭出身、吊眉眼、双马尾等组合最常被使用，有着与双马尾相似发型的情况也很多。看似冷静沉着，但事实上不理智、常把事情搞砸的设定为多。

损友型：基本上感情很好，会照顾主角，但难以发展到朋友以上的关系，常见于喜欢照顾人的青梅竹马或者是同班同学等。虽然对主角态度强硬，但那是出自于对主角的信赖（不论有无恋爱感情），而主角本身也对这份感情抱有自觉。可能正是因为如此，从主角的立场来看，对方转变成娇羞时并没有什么太大的差异，也可以视为“损友还是损友”；另外，因为态度没有强硬到蛮横的程度，所以也会被定义成坦率冷酷、高傲娇羞。对没有好感的其他人，也是用同样的态度去对待，在虚构作品和现实社会里是最多的一种类型。

◆萌之傲娇姬动画推荐——《灼眼的夏娜》

平凡的高中生坂井悠二与忽然出现在自己面前的少女被卷入进非日常的生活。这名炎发灼眼的少女名叫夏娜，是讨伐干扰世界秩序的红世使徒的火雾战士当中的一员，告知了悠二他已经是已死的存在。为了保护身为特殊火炬“密斯提斯”的悠二，夏娜同欲针对他的红世使徒展开殊死的战斗。

《灼眼的夏娜》是日本作家高桥弥七郎所写的轻小说系列，小说插画师是いとうのいぢ（此人也是《凉宫春日的忧郁》的角色设定），由电击文库出版，是一部作者自称以痛快娱乐动作小说来写的作品。截止至2007年11月总共发行了16卷轻小说及短篇集的第0和S卷，作者在今年初参加台北国际书展的签名会时说会再写四到五本的样子，预计将于20卷左右全部完结。本作在2005年10月推出了改编的动画，第一季共24话；第二季动画于去年10月开始播出，现在已放映到23话，同样是预定24话完结。另外本作还发售过广播剧CD、漫画版以及PS2和NDS的游戏等相关衍生商品。

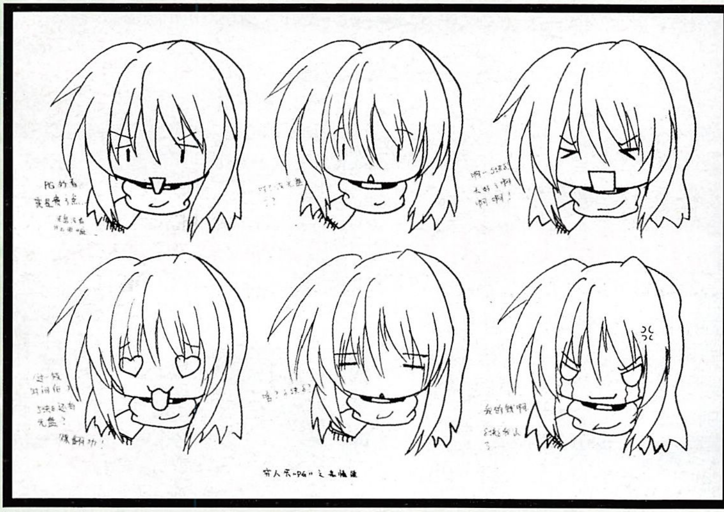


李景暄	PSP已现颓势，索尼不行了。（某编：PS3刚一统蓝光格式，索尼的路还长着呢）
读者资料	男，17岁，浙江省温岭市温岭中学高三(1)班，317500

PGBAR VOL.52

这个……那个……有一件非常难以启齿的事情，需要我们冷静的应对，不管情况多么绝望，都不能陷入恐慌，我想是由于人力不可抗拒的因素造成的，狸猫君的腐文仍然要跳票了。各位狸猫饭，请不要暴动，狸猫君有打算在下期完成一篇百期纪念文章，腐文也将千呼万唤始出来，请将你们的怒火转化为期待吧，来跟我一起拜m(_ _)m狸猫万岁！

本期在看信的时候，险些被风月樱mm的画稿萌杀，幸好我及时护住了脸，随后把露琪叫过来一起接受萌图的洗礼，先来一个表情套图给大家观赏，更多作品请翻到下一页。话说小樱啊，画稿的稿费在呼唤你呢，把地址邮编身份证号码拿来吧！另外，关于你想拐卖月莺的邪恶计划还没有实施就已经破产了，我们已经制定了一套完美的反制计划，哦呵呵呵呵……



穷人买PG之表情篇

1、PG好看就是贵了点，光盘没有什么用嘛……
2、呀?没光盘了?
3、啊~5块8！太好了啊啊啊！
4、（过一段时间后……)5块8还有光盘？赚翻嘞！
5、啥？8块8？
6、我的钱啊……8块8我认了……
请从左往右从上往下对照文字观赏

我是很宅的分隔线

湖北武汉 喻琦

本人名叫喻琦，武警某部一级士官，爱好游戏与动漫，很高兴能够认识贵杂志和各位编哥编姐们。本来没必要用信封寄的，直接把回函卡寄了就可以了的，但是因为人在部队，没有时间外出，而且附近也没有书店，好不容易请个假出去还是买的以前的过期的，再加上信封里的卡寄到了你们那也肯定会过期的（3月11日寄出的），所以决定用信的形式。另外附加10元钱，希望贵刊收到信之后能寄一期最新的给我，至于自的零钱，再赠送一点东西也行，虽说很少，你们看着办吧！对了我还想问一下，我要是订半年或一年需要多少钱？

这是《掌机迷》史上数额最大的一起信里夹带钱币事件！本来应该把事情转交邮购部处理的，可是今天周六，邮购部放假休息，所以猴子自告奋勇帮你处理这个要求了。大家以后千万不要忘记了，信里是不能夹钱的，编辑部不提供邮购服务，要买书请找邮购部。要是大家都叫小编帮忙寄杂志的话，那编辑部没准就变成了这样——“磅”的一声，猴子面前被放上一叠新杂志，然后被告知今天的任务就是把这些书按照回函卡上的地址寄出去。订阅杂志的话，抄下邮发代号去邮局办理就可以了，邮购的话请汇款到发行部，具体价格就是8块8乘以杂志数量咯，半年12本，一年24本，很简单吧。

倪宏伟	到现在也不知道我最爱的小编是谁。我是BL吗？不会被认为腐吧，都是狸猫把我教坏了5555……(编：不要把责任推卸给狸猫君。)
读者资料	男，13岁，天津市河北区靖江路靖晨南里2号楼4门203号，300251，QQ5851801

天津市 李磊

从2003年5月到现在，马上就5年了，PG经历了许多变迁，版式换了又换，人也走了又来。不知那些离开的小编们在做些什么，所以偶想在百期的时候，能让所有的在PG与大家一起分享“游戏人生”的小编们都回来和大家聊一下，能不能实现呢？

看了那么多信，关于百期特别策划的建议里要求全体老编新编大集结是出现率最高的，是否能实现我个人不好下定论，不过一定会作为重要参考意见来考虑的，我们也希望拿出一些特别的东西来纪念这第100期的诞生，所以会一如既往的用心去制作的。



辽宁沈阳 李驰

看到这本PG已经是Vol.97期了，还有3期PG就要第100期了，相信你们已经为此做好准备了吧，我们广大读者可是非常期待的呢（笑）。从2003年5月开始到2008年，PG和广大掌机玩家们走过了将近5年的时间，在这段时间内，PG汇集了欢乐、泪水、感动、兴奋，并在时间的洗礼中不断完美、精彩。我很喜欢“100期纪念连载”这个新增栏目，它让一些刚刚拥有PG的人了解它的过去，更让老读者们为之怀念、感动……在此向所有曾在和正在PG中做出奉献的人和在掌机事业流汗流泪甚至流血的人致敬！

时间是一种很奇妙的东西，当你置身其中的时候，丝毫不会觉得它在流逝，而回首往事的时候又觉得五年时间转瞬即逝，我也常常会觉得来到编辑部的那天仿佛就发生在刚刚过去的上个月里。关于“100期纪念特别刊载”这个栏目，有人觉得它很突兀，翻过书页就突然出现在眼前了，而且没有任何说明文字，我个人觉得它像一部纪录片，忠实的呈现了《掌机迷》的发展历程，重点是记述事实，任由别人去评论。当然啦，我看到那一期期封面的时候，怀念之情也油然而生，制作时的各种细节小事仿佛历历在目。这个栏目的生命周期只持续到下一期为止，第100期诞生的时候，就是它该引退的时候，从这个角度来想的话，对它还是不要那么苛刻了吧。

河北张家口 武岳

纵观近几期的PG，大家都在说100期要怎样怎样华丽，怎样怎样好看，怎样怎样催人泪下等等，甚至有人建议一人送台PSP，总之是能看出大家对100期的高期待与高要求。其实理性的看待这个问题，我觉得大家的做法似乎有些极端了，100期是来之不易，可小编们做那期杂志的时间不会比平时长多少，而且小编的文风也不会来个惊天大逆转。小编们会努力做好100期是一定的，但大家如果抱有过大的期望，往往最后伴随着失望。我希望所有人以平和的心态来对待，我们能做的，就是提出意见，支持PG。谈下我对100期的希望吧，我希望能送些小编们的影像，或者附赠些实用、耐用、质优，又有纪念意义的赠品，加钱无所谓啦！本人想提醒一点的就是：如果百期要像十二期那样推出豪华版的话，一定要提前一到两期告诉大家，因为你们要考虑许多中小城市没有北京那样一地铁站一报亭的条件，老板如果进成普版就完啦，我们得提前通知报亭的BOSS，其实最好直接发豪华版，谁会去买普版呢？总之，我不会。虽然当初只是看个攻略，但我立刻被杂志中那精美的插画给震慑了，众多次世代主机、游戏的介绍、研究瞬间点燃了我的内心那颗小小的火种，那小小的“魂”，那时我才发现，原来掌机的世界是如此精彩！在这里，还得特别感谢《掌机迷》及全体成员！还记得曾经出现在PG女生帮的郑心星吗？就算忘了也没事，她的死党——涂俊应该知道吧，她可是名人哦，那张cos的小乔，萌死人了！当初万万没有想到，只是小小边角栏，却让我结识了郑心星这个让我永生难忘甚至可以说是改变我三分之一人生的非常非常好非常不一般的朋友，使她，让我从一个平凡的玩家成为了今天这个还算自身的“宅男”！嘿嘿，夸张了！说回来，正是因为她让我从GBA->烧录卡->NDS，是她教会了我游戏界的规则，教会了我作为一名“OTAKU”的生存法则，让我的生活变得如此精彩如此绚烂多姿！总之，没有《掌机迷》，没有勤勤恳恳的大家，我也不会拥有这么一个志同道合的一级棒朋友！虽然和她相距甚远，但我们的心却如此相接如此温暖！

设想很周到哦，原文里特地用红字标出了关于发售豪华版的建议，大概是因为没买到《口袋迷》豪华版的遗憾所致吧。通过《掌机迷》而交上了好朋友的事情，应该是时常发生的吧，边角栏的目的之一也在于此，祝愿你们的友谊天长地久，不要忘记经常写信给我们哦！

黄宁	不想当将军的士兵不是好兵，不想中奖的读者，不是好读者，让我中奖吧，碎碎念。(编：你看你碎碎念上边角栏了。)
读者资料	女，18岁，内蒙古包头市第九中学高三13班，014010，QQ792359695

福建福州 李瑞杰 首先我要告诉你一件很奇怪的事情：一天晚上我睡觉，梦见了被我妈妈收起来了的小P，其中我梦到一个场景，我把我爸爸的大衣柜打开后，在最后一层的抽屉里看见了我的小P。我很高兴，在那儿玩小P，哇咔咔咔，就醒了过来。第二天下午我放学回家，见家里没人，便打开我爸爸的大衣柜，在最后一层的抽屉里我真的找到了我的小P，摆放的位置和梦中的情景完全吻合。拉O我不是骗你，是真的啊！千真万确啊！另外我给PG吧提几个建议：1、拉O你可以学学小枫啊，给每一封信都加一个小标题，这样多好啊！看起来方便，正好占些位儿，你可以少写点啦。2、拉O你还可以加一些小表情嘛！（还是占位子）To懂PSP行情的大编：SONY16G棒多少钱？

你说的这件事，我相信，因为我也经历过类似的事情，其他小编也经历过，猴子说这叫deja vu现象，目前的科学理论还无法解释，总之很神奇就是了。关于建议的回复：1、以前就说过我很不擅长起标题的嘛，让我想小标题还不如多码两行字比较轻松比较快咧；2、以前的表情图都是华尧绘制的，目前无人提供，如果各位有兴趣挑战的话，欢迎来稿。最后代表懂PSP行情的菜团大编回答你的问题，目前16G棒的售价高达400美元，合人民币三千多，不用考虑购入啦。

福建福州 汪郅桢 话说拉O你是个宅女吧，那我就大方的列几条生活时的诀窍吧！首先，你要多做做运动，不然身体太差那就惨了。还有不要怕太阳，要多做日光浴，不过要小心晒坏皮肤，不然有助于健康和长寿的日光浴可得泡汤了。再有就是多走路，别小看走路，这也是个健身好方法。最后就是多喝牛奶和骨头汤，说来骨头汤我妈常做，偶也总结了一些配方和你一同分享一下吧！（配方略）最后，偶提醒你，打一会儿游戏就休息一下，不然你的眼睛会坏，要小心。上网时可以去www.56.com看动漫，不要成为小枫那样的动漫痴哟！

生活诀窍吗？写的不错哦，虽然我不讨厌运动也不怕晒太阳，但是经常犯懒不想出门，也就只有多走路这一条适合我了。牛奶我喜欢，至于骨头汤嘛，初中的时候就喝到内伤了，那时候老妈听说四五月份多喝骨头汤可以补钙长身体，一星期炖两次给我喝，实在是……不过至今我的身高仍未能突破160公分。动漫我是一直都有在看的啦，不会变成动漫痴的，只是视力就……去电影院不戴眼镜根本就看不清楚字幕啊，泪。

山东青岛 江世锴 暗凌姐，我真的不会相信曾经的友情，竟然会被一台PSP所决裂。我和他曾都是考试不济而只能择校的人，很庆幸，我和他选择了同一所高中，而且还同班，他也是班上我最先了解和认识的人。我们有着志同道合的爱好——玩游戏，他聪明能干，学习成绩也很优异，自然玩的游戏也十分的多。课余时，我们喜欢谈论游戏，互相交流游戏带给我们的经验和乐趣。那时因为条件有限，我俩只有一台GBA，但我们还是乐此不疲地玩着《晓月》《口袋》《赛尔达》和《马里奥》等优质的大作。那时候真是给个皇帝都不换啊！

一天班上的一位同学说因为家里条件不允许，打算要出手一台PSP，定价为1500元，而且配套齐全，要是去正规店没个2000元下不来。于是我心动了，可是又没有这么多钱，于是问他可不可以先给500元，剩下的过了年一并交齐。那个同学也很爽快地答应了，我就抱着心仪的PSP回家了。大约是大年初三那天，我正要去一个电玩店去买游戏，正好碰见了他，他也正在打算买一台PSP，可是只有1400元，买不起，于是便询问我的PSP能否卖给他。在他的"劝说"下我卖给了他，当我把PSP给他时，他献给了我500，说剩下的等回学校再给，我想他肯定不会欺骗我，便答应了。

可是天有不测风云，到了到校那天，他没有来，当老师说他已经转学时，我当时就懵了！下了课我向他家打电话却是空号！在目前不知道他地址的情况下，我简直要崩溃了！那边的同学还在追着我要钱，我真是赔了PSP又折1000元啊！

现在我的心情十分的沉重，可能有些人说我傻，但我相信他不会就给我这样一个答复，我相信他，相信他和我之间的友谊……

如你所愿，来信照实刊登，希望你的朋友能够看到这些并且联系到你，给你一个满意的答复。一直以来关于掌机引起纠纷的事情每一期的信里都可以看到，猴子送给大家一句话："金钱是检验友情的试金石。"个中意味就请大家自己理解体会吧



徐楷	希望绫小路大人能把以前写过的拥有美妙文体的腐文变成一本书，书名叫——《狸猫传》。
读者资料	男，17岁，广东澄海县汕头市东里镇古桥街38号，515829，QQ724179914



风月樱萌图秀在此，一口气把四张都刊登了，不过信里说的纸粘土手办在哪里？貌似在我看到之前就凭空消失了呢，真可惜呀。自制书签很赞哦，露琪挑了一张拿去收藏，理由是：“这张上面有我。”好吧，剩下的都归我了，虽然平时不看实体书，不过收藏书签并不是问题。最后要对小樱的信里那腐女对联表示万分敬意，呃，看得出来你已经腐途无量了，请继续向着腐女这条充满荆棘的路坚定不移的走下去吧，腐狸猫的接班人也许就是你了！







掌机迷2008年第5期抽奖



参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.99的抽奖活动截止时间为2008年4月15日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

97期中奖名单

PSP

陕西西安	毛东海

口袋妖怪T恤

黑龙江哈尔滨	姜荣盛
上海市	顾超
内蒙古呼和浩特	王嘉伟
上海市	杨晖
辽宁葫芦岛	齐圣
重庆市	曹康璞
广东信宜	邱子玉
江苏南京	王鹏
安徽蚌埠	裴铭浩
辽宁抚顺	胡文彬

精美小礼物

广东肇庆	植子扬
河南郑州	王浩
山东诸城	管恩科
广东广州	邹明洋
河北邯郸	王宇
辽宁抚顺	李秉尧
黑龙江哈尔滨	杨鑫
贵州贵阳	陈舒瑶
广东湛江	何益良
江苏南京	赵晶
福建福州	何如芸
天津市	张鹏
辽宁沈阳	郭兴
辽宁沈阳	索维
广东珠海	黄伟俊



林泳琪	最近看了部电影《赎罪》，很是感动，但是不懂为什么它拿不到奥斯卡最佳影片奖……
读者资料	男，17岁，广东省台山市台山一中高二6班，529200，QQ756489569

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



《口袋妖怪》系列最新作中的新神兽和新增口袋妖怪一举公开，《掌机迷》第一时间送上详细报道，让口袋迷们大快朵颐，月莺正式出现在本期小编手记里，当时形象仍未公开。

超特辑：日本掌上游戏主机市场再分析
口袋妖怪 珍珠/钻石
特别策划：一机在手 别无所求
走进掌机模拟器的世界
从梦想走向现实 浅评烧录市场
掌上的逆袭 评掌上游戏的移植与反移植
极上攻略：马里奥篮球3on3



《流星洛克人》是又一个新系列的诞生之作，本期除了介绍相关的信息之外，还带领玩家一起回顾历时十九年的《洛克人》系列发展史，还有超高难度动作游戏《魔界村》攻略。

超特辑：流星洛克人
机械少年的成长之路
特别策划：分秒必争的救援行动
夏之祭 暑假休闲游戏
极上攻略：极魔界村
劲作社区：高达黑历史
BANDAINAMCO剧场



本期《掌机迷》是以超值合订本的形式出现的，用颠倒页的方式附加《最终幻想3DS》的完全攻略特辑，从详细流程到全剧情对白小说，从全职业剖析到隐藏要素收录，打造出最强攻略！

超特辑：最终幻想5
幻想曲在手掌中的延续
特别策划：海选掌机自制游戏
俄罗斯方块之谜
NDS机密问题独家大透析



东京电玩展又到来了，看不完的新游戏加看不玩的大图美图，新鲜热辣的特报为玩家带来丰盛的游戏大餐，PG总动员初次开张，小编讲述自己的故事与见闻，你所不知道的小编就在这里。

特别策划：钻石珍珠冒险手册
东京游戏展新作特报
TGS新世纪掌机游戏盛典
攻略战队：幻想传说
山脊赛车2
PG总动员
WIFI天下

刘林盛 期待下一个一百，再下一个一百的来临！
读者资料 男，19岁，广东省信宜市迎宾大道108号城区信用社南楼901，525300，QQ337415537

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



万众期待的《口袋妖怪》最新作终于发售了，长达18页的超详细攻略为玩家彻底解析游戏内容，还有口袋迷们交流的园地「口袋迷CLUB」，从游戏经历到战术心得都可以在这里发表哦！

特别策划：便携领域中的掌上乐园
《口袋妖怪钻石/珍珠》评论
攻略战队：口袋妖怪钻石/珍珠
思考EXIT
马里奥对大金刚2
新作工房：最终幻想12 自由之翼
口袋迷CLUB



在上一期的PG总动员中月莺公开了小编形象之后，人气迅速窜升，本期PGBAR里围绕月莺的问题大量出现，小枫预告的《最终幻想5A》剧情小说也如约出现，还有PM深度研究。

特别策划：掌机博物馆
口袋妖怪钻石珍珠开发人员大访谈
攻略战队：最终幻想5A简约攻略
最终幻想5A剧情小说
天地之门2武双传
高达激战
口袋妖怪钻石珍珠研究



特别策划为口袋迷历数各大道馆馆主的相关剧情和实力分析以及对战技巧，另外还有关于PSP用摄像头和相关软件的详细报道，《暴风传说》详尽攻略最速出炉，绝对不容错过。

特别策划：PSP也要“换种活法”？
口袋妖怪最终BOSS列传
攻略战队：暴风传说
漫画英雄 终极联盟
星之卡比 参上！ 盗贼团
电玩驱动站
PG评测团



《恶魔城》系列新作发售，经典动作游戏风味不减当年，全地图加要点介绍助玩家顺利破关，《GTA》虽然是比较暴力的游戏，但是优秀的游戏质量确保了口碑和销量连创新高。

特别策划：当动漫遇到掌机
星之卡比开发人员访谈
攻略战队：恶魔城 遗迹的肖像
横行霸道 罪恶都市故事
耀西岛DS
掌上周边街
烧录天下

刘一奇	做梦都想要台PSP，每当梦醒啥也米，现实咋这么残酷！
读者资料	男，16岁，江西吉安，343000，QQ758389306

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



《圣女贞德》以其精美的画面、动人的音乐、严谨的系统、丰富的支线任务和波澜壮阔的剧情征服了无数玩家，说它是当年最优秀的PSP游戏也不为过，详细剧情攻略带你一起解读游戏。

特别策划：流星洛克人特别报道
圣诞节礼物，你想好了吗？
口袋妖怪的黑色档案
攻略战队：圣女贞德
JUMP究级明星大乱斗
最终幻想6
我们的太阳 强戈和萨巴塔



「JUMP WORLD」是针对前段时间最热最火的《JUMP究级明星大乱斗》开设的专区，研究卡组配合与使用，「ACG小站」带你一起回忆经典动漫作品，回顾、歌词、海报一个都不能少。

特别策划：勇者斗恶龙IX专题特辑
名作系列的过去与今天
攻略战队：合金装备OPS
流星洛克人
陆行鸟与魔法画册
JUMP WORLD
ACG小站



本期有华丽的烧录卡评测三连发，EZ5、M3DS和R4都推出了各自的针对高中低端市场的新产品，详尽的评测帮你选择质量价格都心仪的产品，不可不看的烧录卡信息尽在《掌机迷》。

特别策划：圣诞之夜的逆袭
掌机的过去，你真的了解吗
FFCC命运之轮开发者访谈
Hello World PSP破解两年祭
攻略战队：风来的西林DS
世界传说 光辉神话
勇者斗恶龙怪兽篇JOKER



一款标新立异的《美妙世界》俘获了万千SE粉丝的心，与音乐游戏相仿的战斗系统，双屏同时操作的战斗方式，主角共用HP的设定，扑朔迷离的剧情，制作人访谈为你揭秘内幕。

特别策划：美妙世界制作人访谈
无处不在的掌机游戏
开启手掌中的宝藏
你不了解的游戏厂商(一)
新作工房：怪盗瓦里奥7
最终幻想战略版 狮子战争
心跳回忆女孩版1st Love

武岳	人生自古谁无死，不上边角不回头。（编：上了边角之后呢？瞑目了吧？）
读者资料	男，15岁，河北张家口市桥西区九中（分校）099班，075000，QQ448361424

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



《掌机迷》73和74期以新春合刊的形式出现，合刊页码增加为192页，价格临时调整为8块8，并且还赠送光盘和贴纸的豪华大礼，精彩攻略尽在其中，耗费心力的合刊物超所值。

特别策划：口袋迷局
和仓鼠一起生活
2006-2007新春掌机狂想祭
新奇玩具，另类玩法
攻略战队：三国志大战DS
世界树迷宫
失落的统治 魔窟的皇帝



PSP版《怪物猎人》续作一出，立即引起国内外爱好者们的讨论热潮，本期除了送上第一手攻略指南之外，还专门开设了相关专栏「狩人营地」，成为爱好者们的集结地。

特别策划：掌机王者GBA六周年祭
你不了解的游戏厂商(二)
攻略战队：弧光
怪物猎人P2nd
愿望之间 天使的记忆
死神DS黑衣闪耀的镇魂歌
狩人营地



当年任谁也不会想到日本老牌游戏大厂SQUARE和ENIX竟然会合并成一家，四年过去了，新的SE越来越焕发光彩，本期特别策划带你回顾SE当年走过的岁月和留下的足迹。

特别策划：SQUAREENIX的峥嵘岁月
你不了解的游戏厂商(三)
LEVEL5社长日野晃博访谈
攻略战队：超级机器人大战W
圣剑传说 玛娜英雄
N-CARD评测
EZ三合一扩展卡评测



NDS和PSP发售已久，却一直有人迷惘于购机的时候选哪台掌机更好，特别策划帮你寻找选择NDS的理由，同时新掌机也有让人遗憾的恨事，精彩内容尽在本期特别策划。

特别策划：从现在开始玩NDS吧？
NDS和PSP，我恨你们的十件事
最终幻想战略版狮子战争开发者访谈
看看我们身边的掌机市场
攻略战队：前线任务The First
孤岛冒险Lost in Blue2
PSP摄像头评测

唐东升	姚明挂掉之后，火箭队爆发小宇宙，18连胜！（编：可惜连胜纪录已经被终结掉了。）
读者资料	男，17岁，江苏扬州江都市江都中学二8班，225200

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



SE社能量大爆发，一口气公布数款作品的消息，多平台多种类一举推出，本期《掌机迷》带来特别报道，详尽的介绍每个游戏有关的信息，让粉丝们看得格外过瘾。

总力特报：核心危机 最终幻想7
最终幻想战略版 狮子战争
最终幻想
最终幻想2
最终幻想12 亡灵之翼
攻略战队：真三国无双DS斗士之战
机动战士高达SEED联合对扎夫特



新连载始动，「口袋妖怪之父的故事」讲述田尻智创造口袋妖怪的故事，揭示你所不了解的细枝末节，「梦回火纹」带你回顾掌机火纹的一切，找回当初的那种感动与快乐。

超大特辑：五一聚焦 买机总动员
掌机战争狂 战火在手掌中燃烧
DOSBOX-PSP全接触
攻略战队：最终幻想1
最终幻想12 亡灵之翼
口袋妖怪之父的故事
梦回火纹



终于迎来《最终幻想战略版 狮子战争》的发售日，《掌机迷》小编再次呕心沥血日夜颠倒赶制完全攻略本，224页全彩的超值合订本只要8块8，还有什么理由不选择它呢？

超大特辑：翻新假货大查记
SQUAREENIX2007特报
攻略战队：逆转裁判4
极限驾驶 无限
蜘蛛侠3
洛克人20周年纪念
野村哲也的世界



超级攻略阵容九连发，网罗时下最流行最受欢迎的游戏，《最终幻想》一波未平一波又起，《纷争 最终幻想》和《最终幻想战略版A2》相继公布，可以预见发售时又将引起热潮。

超大特辑：掌机游戏的次世代文化
攻略战队：星神
触摸侦探小泽里奈2
死神 炽热之魂4
PG视点
汉化情报
手机动态

江世锴	从前有座山，山上有座庙，庙里有一个老和尚和一个小和尚，老和尚对小和尚说："哎呀妈呀，《掌机迷》真好看……"（编：看起来好冷啊……）
读者资料	男，18岁，山东青岛市市南区香港东路81号亚麦山庄B5-502，266000

《掌机迷》100号特别刊载：读者感言

掌机为我带来了无限的欢乐，所以我热爱掌机。——李鹏宇

好吃不过包子，好玩不过掌机。——李家文

我是那么的热爱游戏，然而财政方面……唉，我还是看书过瘾了！——张晓枫

掌机真是个好东西，当我老的时候，我可以骄傲的说："我的童年，有掌机相伴。"——罗军

《掌机迷》真是太好了，给了游戏玩家互相交流的平台，得到了最新的游戏信息。——庞垲

当我们在灰色的生活中忙碌时，是否应看看手中那一方彩色的天地。——刘帅成

掌机就是我的家，人家都要爱护它，这是掌机"迷"的职责啊！——田超

我看到了PG几年的成长，同时PG和GAME伴随着我的成长，自此以后PG和我将一同成长。——曲焱

PG可以摞得比掌机高，但是最好不要比学习用书高。——杨智博

最新的掌机没有，但激情却在。——欧阳永德

小玩可以怡情，大玩可以修身。——胡海波

在享受"次世代"的PSP和NDSL时，不要置昔日的GBC与GBA于不顾，至少应把它们和记忆认真地藏起来。——黄猛

家长不反对玩游戏，可反对玩掌机，因为屏幕太小伤眼，只能玩模拟器。——顾凯翔

世上无难GAME，只怕金手指，玩GAME用老金就太没趣啦！——甘永良

我要努力，争取有一天让PG刊登我开发的游戏攻略！——李冰

神游加油！喜欢神游的作风，很有点当年任天堂的风格。——李鹏

用线条和色彩绘人生最美辉煌。——丁浩

PG让我真正认识了既熟悉又陌生的朋友——掌机，让我认识了更多"同伴"。——谭光龙

DS恒久远，一台永流传，永远不变的是我对《掌机迷》的爱。——遇冰

PG让我更有食欲，PG让我奋战到底。——徐阳

不同的世界有不同的乐趣，有不同的人，有不一样的人生。——朱星财

合理玩游戏，要玩游戏，不是看游戏。——吴淑统

不论中不中奖，坚持买就是胜利。——杨大尉

说实话，俺目前是没有钱钱去买DSL的，但有《掌机迷》能让我过足眼瘾也不错啊！——李文豪

都已经高三了，也许是随着年龄的增长，再也找不回初中时那种游戏的热情，买了机子只是为了玩自己喜欢的游戏，不喜欢的一眼都不看。——王帝

有梦想就有未来，只要相信梦想的存在，它就真的存在。——姚麒

很想在每个星光坠落的晚上，一遍一遍，玩我的游戏，很想在自己短暂青春中，充满游戏，充满疯狂与快乐。——原博

努力和奋斗，我认为这是人一生中最重要的两种精神了，人的一生只有在努力和奋斗中度过，才是充实的。——李学贤

掌机带来玩游戏的快乐，《掌机迷》带来了解游戏的更多快乐！——吴飞

中国的游戏也发展都世界平均水平还要多少年呢？——刘蕾

《掌机迷》成为我生活的一部分，每当学习疲惫时，我就看《掌机迷》调节自己。——史鹏

在家靠父母，出门靠朋友，游戏当然靠PG了。——何峰

支持iDSL，支持神游，希望神游不要让我们失望。——张琪威

高二了，学习紧张了，游戏时间少了，所以现在只能把PSP当MP3使，NDSL当电子词典使，至于ND——当武器防身吧。——黄猛

PG是我等无机一族的精神食粮！——尹惠玲

李驰	春天花会开，PG更好看，小编齐努力，做好100期，读者齐欢喜！
读者资料	男，17岁，辽宁沈阳市和平区南昌街第三十八中学高一5班，110001，QQ547120662



翔武

2008 无题第一弹



从我们美编的窗口望去，对面的院子里有一棵桃树，现在已经开满了花。我被这一景象吸引了，于是在中午吃完饭后，就拿起相机去对面的院子里拍照。那里环境非常不错，很宁静，树上有一大群喜鹊在休息，为了不打扰它们，我只在远一点的地方看着。旁边的假山上，有两只猫在一块玩，不过这两个家伙没一会就跑走了，没拍到真是可惜。走到那个有桃树的草地上，虽然是比较扎人的干草，不过我还是坐在上面，从下面向上看这棵树和这些花，真是很漂亮。随后我用相机拍了两张，这时一个大叔叫我，问我是干什么的。最后说了两句才知道，这里原来是保密单位，我一直以为是居民小区呢，还是赶紧出去别影响人家了。



你不是一个人

首先声明一下，这期的手札不是菜团所写。在本期杂志截稿的时候，他突然消失了。找人不见，打手机停机，上QQ不知道是离线还是隐身。这两天世道不太平，在这个时候人间蒸发，活不见人死不见尸，遍寻天涯不见君，如果你不是陷身某处不可自拔，那你又会在哪里呢？编辑部的众位同仁在辛苦加班之余，想起已经不在的菜团，看着他用过的每一件东西，翻起杂志上他做过的每一篇稿子，物是人非，一种莫名的哀愁盘绕在大家心头。不过请你放心，即使你不在我们身边，我们当初为同一个目标立下的誓约依旧不会改变。谨以此文，纪念曾经和大家共同相守近一年的菜团同学，无论现在你在哪里，此方或彼方，人间或天外，我们都不会把你遗忘的，你不是一个人。（PS：各位读者愚人节快乐！To 菜团：活该！谁让你不写手札就溜号的……）



菜团



暗凌

恋旧是一种生活态度

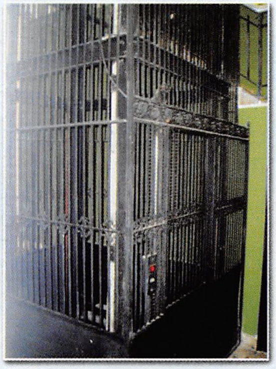
一件衣服穿三年，一副眼镜用四年，一部电影看五年，这对我来说是经常有的事情，所以一部手机用三四年也再正常不过，因为很喜欢，就会一直用下去，就算用坏了也不舍得换掉。记得当初换手机的时候，还在手记里很高兴的提到这件事情，刚换手机的第一天，就不小心失手让它从一米高的地方做了一次自由落体，心疼了好半天；第一个星期里，由于不习惯用翻盖手机而多次被夹到手指，总是责怪自己太笨；第一个月里，试着将各种歌曲转为手机铃声，将各种图片做成手机屏保，乐此不疲。一开始还一直苦恼笔划输入法的键位和前一部手机不一样而经常输错，后来渐渐也可以盲打了，一开始还饶有兴致的用手机拍这拍那，后来镜头慢慢被灰尘覆盖，自嘲的想着只要可以打电话发短信就可以了，别的功能无所谓。一直到现在，这部手机已经快要退役了，去年还只是不接耳机不能打电话接电话，今年由于一个疏忽让它从办公桌上再度自由落体一次，现在甚至失去震动功能了，虽然已经坏到这种程度，也仍然还是舍不得换。曾看朋友的签名写惧内也是一种生活态度，暗恋也是一种生活态度，单身也是一种生活态度，那么恋旧也是一种生活态度吧。

PG总动员

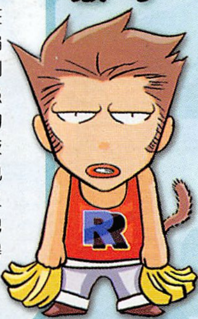
~小编们的轻松驿站~

胡乔	NDS不知所踪，可怜我的任天狗还在里面，不知道饿着了吗？
读者资料	男，15岁，广东省湛江市露山区人民东一路4号704房

闭锁空间



猴子



俗话说屋漏偏逢连夜雨，这两天真是多灾多难。在杂志临近截稿的时候，大家都忙的不可开交，但是偏偏就在这个时候整个写字楼停了电。正在写稿的猴子见到自己的辛劳成为泡影，顿时失去控制暴走30秒，之后虽然来了电，但是立刻又停了。猴子与翔武到地下一层的配电室一看，底下正在检修，不知道出了什么问题。恢复供电之后，猴子嫌爬楼麻烦直接乘电梯上去，不料电梯在3楼的时候卡了壳，四周一片黑暗，几秒钟之后又恢复了。惊魂未定的猴子战战兢兢地等电梯到达指定地点，却发现门怎么也打不开了。情急之下，猴子顾不得危险强行把门扒开，总算是平安脱险。回头想想，虽然本人有买保险，但是这样的事情还是越少越好。

来北京6年第一次上医院看病



还是耳朵的问题，这次轮到左耳了，大概是洗澡的时候又没有注意进了点水。实际上并没有感到特别的不适，只是觉得耳朵里像是被塞子什么的堵住了一样，不疼也不痒；当然整体的听力确实有所下降，捂住右耳的效果约等于捂住双耳，听不清甚至听错情况的发生率也上升了。比方说翔武同学在座位上剧透高达00这两话会有人领便当，于是我用公共频道喊话中午组团去711买饭。@v@

抱着被长约半公分貌似圆规状的仪器再度插入的觉悟来到医院，排队办医疗卡、排队挂专家门诊号、排队被专家看。北京的医院很好很和谐，检查完缴过费才能继续触发下一步的任务。不过这次的时间非常短，医生拿来一个导管往我的左耳内猛灌一种奇怪的液体，利用水压将[哔-]物完全排出，很强很专家。好吧，现在又恢复成正常人类了。=_,=



↑CCFFⅦ的美版已经发售，300任务困难模式再开!

明年再来……??



米兰连败，甚是郁闷。12场决战中已经输了两场，好在紫百合也输了，希望还在。就算下赛季只能委身于联盟杯，米兰依旧是米兰！

近日家中来了亲戚，每晚睡觉时只能蜷缩在沙发上，可怜我那1米86的身高+180斤的体魄！苦啊苦啊！

北京迎来了倒春寒，还下雨了，在北京的朋友注意保暖。

最近DS上大作超多，玩到手酸，想必各位也是一样吧。

听说《龙剑》首周销量是4000，而《闪避球》竟然卖到10000！？真是世事难预料啊！

Editors' Diary

赵仲英	买《PG》N年了，差了前10期，真是可惜啊……
读者资料	男，19岁，苏州市公园天下6幢204室



伪娘巡礼

最近这一两年里我们总能在周末看动画片的时候发现一些让人不知道该说什么好的角色，之所以说“不知道该说什么好”是因为你面对这些人物时实在是找不到合适的称呼来进行归纳，如果说“他们”的话，这些人物怎么看都不像是男性角色，那种看着就有些不对劲然而却让你说不出到底哪里不对劲的美貌只怕是女性角色们看了都会嫉妒；如果说“她们”的话，从生理结构上来说又根本不对头了。这些人就是过去统称女装，一度被统称为“瑞穗”，而今于网络、电视、漫画等领域大行其道，在国内被统称为“伪娘”的一类生物。

本文作者本着“凡事有因皆有果”的目的，尝试着以一个有良心的青年历史学家的态度来分析这个被很多自称宅或ヲタ的有爱人士近期常挂在嘴上的词汇。我一直认为，追根溯源才是认识一件事物的最好手段。虽然这或许会有些麻烦吧。不过假若列位看官不怕麻烦的话，那就请随我展开这次的“伪娘溯源之旅”吧。本次旅行，不收门票。

说起追根溯源，我想总会有人如谈欧洲言必称罗马一般地声称；如谈日本国近来伪娘横行之怪现状则必谈歌舞伎女形云云。这种态度固然看起来很可取，也显得很是专心于日本文化，但这的确扯的太远了些。不错，歌舞伎女形演员个个眉清目秀，扮起女性角色来可是与宝冢演员的男役一般的有的一拼。不过这女形艺术却也有些式微，前几年我也有幸看了流山儿样剧团来华演出的《盟三五大切》，里面的几个女性角色本应来由女形演员来出演的，可因为找不到合适的，于是剧团便忍痛将几个角色全换了女演员来演，这样才解决了实际的难题。考虑到各位在平时难有机会领略女形究竟是怎么一回事，笔者建议对这个问题还想有更多的认识的朋友大可以在今年四月份锁定《Macross F》，这部片子的主人公早乙女亚鲁特就是歌舞伎女形世家出身的，看过先行放送第一回的人都会知道我所说的究竟是何种情况。

貌似扯得远了点，总之在这里我还是要重申一点：伪娘现象有其渊源，但绝对没这么久远。女形或许是个可以考虑的重要现象。但这点只能说明日本传统文化里也有类似京剧旦角性质的这个部分罢了，你总不能说我国最近出现的某些伪娘行为是由此为肇端而来的吧。更何况这现象也只是最近突然大量冒出来的，而歌舞伎中出现女形演员早已经有几百年的历史了。如果我们讨论近期潮流的话，总不用把前因排到如此之久。

说起来，如果我们真要讨论日本动漫作品里出现男扮女装的美少年（青年）具体由何而来的，第一眼瞄过去只怕绝对会看花眼吧。因为早在96年的《逮捕令》里就有一位著名的男扮女装者——葵双叶警官（不过大家必然是此后才了解到这一点的，具体原因你我都知道）；到了98年，在《圣卢米纳斯女学园》里，也有一位男扮女装的大学生（顺带提一下，他的配音演员是保志总一朗）；如果大家不怕头疼的话，我还可以指出，在《游戏王》里的DM Quest那一节里，海马社长的弟弟也客串过一次女装型角色。不过好在这些角色有一个共同点：他们都不算是主角。也正因为这点，大家可以先松一口气了。

李驰　PSP诚可贵，NDS价更高，若为PG故，三者我都要！（编：喂，不可以这么贪心吧！）
读者资料　男，16岁，辽宁省沈阳市和平区南昌街4号第38中学高一5班，110001，QQ547120662

如果把主角是否女装作为一个重要标志的话，其实我们只要把时间推回到2001年就行了。就在这一年的7月，一向喜爱标新立异的WOWOW电视台在星期三下午6点半时段播出了一部嗣后得到好评，并在若干年后被称作是“瑞穗老祖”的女装作品，这部动画片的名字稍稍拗口些，原文写作《あいまいみぃ!ストロベリー・エッグ（I! My! Me! Strawberry Egg）》，不过大家在淘DVD时只要记住《青春草莓蛋》这个名字就可以。

《青春草莓蛋》用了十三集的篇幅给观众们讲了一个稍稍有些脱线但总的来说还算很热血的故事。考虑到本片对一般观众稍微有些陌生，下文便对此稍作介绍：带着爱犬、背负着梦想出外闯荡的天和响同学抑留在陌生的城市，然而，已经交不起食宿费的他还是没有找到工作。在大房东三条露露奶奶的威胁下，响壮着胆子，试图冒险去名校清豁三之宫学院高中部谋一份体育教师的活计。可恨的是，这家高中和其他的所谓名门名校一样都有着刁钻的怪癖。学校理事长明确的告诉他：本校为保证教育环境的平稳和谐，只招收女教师，男性教师因为“没有爱”而被统统拒之门外。

就这样，本以为凭一身好本领做体育教师可算十拿九稳的响再次坠入人生的低谷。在他向三条奶奶老实交待了求职被拒并遭奚落的事由后。三条奶奶从收回房租计，决定帮响摆脱困境。在房东奶奶的特训和胁迫下（如果响付不了房租的话，三条奶奶就把他的爱犬捉去做火锅），次日，清豁三之宫学院高中新加入一名热血美人体育教师天和ひびき——其实只是写法不同而已，真要念起来的话其实还都是ひびき这三个字。这位新任教师究竟是谁，只怕读者诸君已经猜出来了，对，这正是在奶奶特训之下并装备了特殊变声设备——



不清楚的请自行对照《名探侦柯南》里的相关道具——的响。在这里，本剧特地为天和同学准备了两名配音演员来解决不同状态下的语音问题，真可谓是用心足够良苦。

虽说理事长起初还是对这位看着有些靠不住的体育教师心存疑窦，但随着响靠着自己的能力与热忱将日常庶务以及学校内的不审事件次第解决，所有学生都开始支持这位偶尔冒出男性用语的“大姐头”。而响也正在努力以自己的方式改变这家学校的沉闷风气。不过正像俗话说的那样，树大自然就招风。响在学校里人气高涨，这就引起了教导主任的不快。凭着女性所特有的直觉以及响平日的某些不谨慎言语行为，她隐约感觉这位“女教师”其实是如假包换的西贝货。观众们也都知道，无论何等的伪装，总会有被看破的一天，而就在这一天，自然会发生奇迹吧？当然这奇迹如何，看过本片的各位观众自然也都清楚。

对于很多看过近几年的几部女装片的观众来说，《青春草莓蛋》在他们看来有着本质的不同；近年的这些女装片的特点在卖“萌”上，而这部算得上里程碑性质的作品虽然也有可爱的女性角色充斥其间，可这片子从骨子里就是热血的。这点自然是拜脚本家小林靖子女士所赐，如果你去年有看《假面骑士电王》的话，估计就该知道这位脚本家是何等的风格了；在她所执笔的作品中，男性角色虽然不至于显得高大全（至于去年的《电王》，几乎可算是史上最弱），但总能看出明显的热血或积极向上的要素；至于女性角色，则在豪爽之余总能显出些嘴上不饶人的架势来，这个特征近年来在一部《灼眼的夏娜》之后竟然有了烂大街的趋势；虽说这可算不上是个好例子，但至少也可以说明这位脚本家的确有着不一般的影响力。

但脚本家有本领并不代表观众未必就会买账。俗话说“人心之深，有如海底”，2001年日本的年度汉字是“战”字，这个字说明那年头很是躁动，而且躁动的不仅仅是世道，人心也颇为躁动。由此而来的结果是，这一年的动画片中有相当大一批都是武场居多的。而且不是武斗类就是机器人类，要么就是是两者都有。那一年伟大的三癞子，哦，不，Sunrise在东京台黄金时间播的片子就是如此的一部既含了武打又有机器人的东西，然而就算作到这个地步，观众反响也不过如此。至于上面提到的这部女装励志片么，大家也就难得会特别把这个当回事了，顶多想起来时会故作深沉的说“哦，这不是和达斯汀·霍夫曼的《宝贝》有点像吗”。

时间永是流逝，观众抱着电视口味也变得越

来越刁钻：2001年武场泛滥，这点前文提过；到了2002年却莫名其妙的开始流行起卖萌来，而该年度的卖萌旗手自然是被废柴浪人从垃圾堆里拣来的人形电脑，虽说这一年开始出现平成钢弹，但这玩意的意义么，你们也都知道，除了在日本促成“种厨”和在中国造成“种渣”这两个词汇外，其他的就是助万岱卖了无数钢普拉罢了。就这样，无数观众在每周周末看那好球钢弹（Strike，同“好球”）上天乱窜之余迎来了2003年。

2003年对于不看漫画的朋友们来说不算什么，但对看漫画的朋友们来说却是个关键的年份。习惯买白泉社《青年动物》双周刊杂志的朋友们估计会更有体会：在翻完了连续追了好几年的《剑风传奇》等熟悉的连载后，很多读者会第一眼对新连载的名字和作者感到纳闷。《指尖奶茶》？宫野知亲？这个漫画家好像是头一次见到耶，这个连载名字究竟是怎样一个意思呢？估计很多善良的读者第一眼看过去时只会把这漫画当成一部幽默作品来看，比如笔者。在笔者看来，林家志弦的《草莓奶昔》就是搞笑的，这作品用食品作为标题，内容只怕应该也是搞笑类的吧，至不济也该是很平凡的生活故事。

然而事实永远是残酷的，正如俗话说“这个世间都是鬼”那样。当毫无防备的读者发现了这故事的真相后，简直就像被劈头打了一枪似的。真正道貌岸然的“正义的朋友们”顿时皱起了眉头，捏着鼻子声称决计不看这漫画。而更多的读者们则抱着“看着玩玩”的态度继续翻了下去，并等着买下一期。对于本作，日本那边现在已经给出定论了，这部漫画是一部“以爱好扮女装的少年们为中心的恋爱漫画”。至于作品标题，漫画家自己也招供了：“（构成奶茶的）牛奶是白色的，指代男性，红茶是红色的，指代女性。”因此，这漫画的主题词也就是指男主人公的女装特征，以及剧情中包含不太适宜15岁以下人士观赏的内容。虽然你们都以为所谓“儿童不宜”其实只算是一个幌子，但这部作品完全担的起这个名号。至于本作主人公，他也的确在女装事业上达到了一个新的层次；别人只是出于隐藏身份的目的才不得不女扮男装，这位朋友却天生热爱女扮男装，而且还极端自恋，为此不惜把自己户口本上的名字也改成女性化的写法。关于这部作品能说的其实还有许多，但考虑到这个话题实在不太适合进行大面积推广，我还是在预备介绍剧情的地方就此打住的好，或者用时髦的做法，请导播先插播一条风景游船广告吧。

宫野知亲先生惯于拖稿，我想，他在闲下来的时候估计也看到了自己的作品在近几年内的影



响力，深为惊骇之余，也就开始学起富奸大神那一套来了。当然，这肯定只是个笑话，不过这漫画造成的社会效应我们确实也没法回避。这漫画本身的内容构成可算是“极为糟糕”（不是说画的不好——作者按），可内容的问题根本不影响相当一批的读者看到漫画后被主人公勇于女装的精神所激励，继而做出更加过分的举动来。至于同人界，也更是以此为推手大受鼓舞，不少同人画师们在这段时间内几乎算是彻底堕入魔道，他或者是她们在那时候总是对女装美少年抱有可怕的兴趣，或者干脆便是看到一个眉清目秀的男性角色（特别是正太）就想干脆将其拖来换上女装然后画出来。至于电视节目上的男扮女装猜猜看之类的节目，更是铺天盖地，数不胜数。而这一切大约是2006年前后的世道风景。

当平时惯于看漫画的朋友们抱怨宫野拖稿的时候，看动画片的朋友们也开始觉得自己是不是看到了些莫名其妙的玩意。2006年上半年里的动画片都算中规中矩，虽然大家都多少中了废萌的猛毒而无以自拔；到了下半年则惊人的出现了两部女装片。说到这里只怕有观众会按捺不住直接叫出来了，可是在这里我实在懒得去提这两部片名，所以下文中我绝对不会提到这两个名字的。请大家谅解。

在这两部片子里，一部曾经是以惠泉女学塾，后来被迫以“圣应”女学园为舞台的故事。故事的主人公名叫“宫小路瑞穗”。说到这里只怕大家会想到什么，不过如果你们真的想起什么来的话，那就对了，我们前几年听到的那个“瑞穗”二字自然就是由他而来。在这故事里，主人公为了遵守家训，于是稍事易容后去女校就学云云。至于这女校的学生管理形制，却和莉莉安高中有些相似，你们若读过《圣母在上》自然都清楚那个关系到学生会和组织领属的“姐妹”制度。故事

崔一鸣 希望她会回到我身边，PSP是她的梦想，中了就给她，嘿嘿
读者资料 男，16岁，安徽省铜陵市龙潭新村10×402

里的这女校却也使用这套，然后主人公转入学校，因为事先有安排，自然一路畅通，却不想自己也卷入了这个姐妹制度内。于是一段有些令人不好做出评价的故事就此开始。对于这个故事而言，我只是突然想到了一幅漫画里的台词：

甲：（指着瑞穗大图）“现在的男孩子都这么清秀吗？”

乙：“这分明是随便画一个女孩然后让编剧说她是男孩啊。这年头只要萌就好了么。”

也许这个例子极端了些，但按照“忠言逆耳”的标准来看，越难听的评论其实总是越接近现实状态的。尤其是2006年前后，那正是废萌性质的内容把ACG界弄到乌烟瘴气的时代，任何经历过那年月的人都可以学着瓦肯司令的腔调说“这是个寒冷的时代”。在这时候，我不妨顺带把这另一部作品也提一下就好。虽然这部片子有很多拥护者和爱好者，但我必须负责任地告诉你们，这部片子里的男性女装角色显然比女性角色显得可爱和受欢迎，这简直太荒唐了。当然么，真相也许就像那漫画里提到的。毕竟先入为主的设定一个男扮女装角色比起先给出一个像样的男性角色，再让他穿上女装继而变成一个像样的女性角色要省力的多。这种设定法给从那时候过来的很多读者都留下了阴影；他们现在看到一个看起来很可爱但面部轮廓总有些可疑的女性角色时总会心里先犯嘀咕，这人莫不是男的吧。

2007年在日本历史上是一个有着重要意义的年份，比如说，这一年的年度汉字就是一个大大的“伪”字。日本人显然在这一年里见到了太多的作假行为，结果见得太多反而倒了胃口。电视上的女装曝光节目也成为一种传统，反正观众们也早已见惯而丝毫不感到奇怪了。接着就是这年年初，也许是从海峡对岸传来的吧，总之大家好像就是在一夜之间抛弃了“瑞穗”这个提法，接着统一换用了伪娘这个称呼。这两个字猛一看很像日语词，然而实际情况却出乎大家意料：这分明是国人造出的“伪日语”词。大家如果无聊的话可以把这两个字用にせむすめ的读音敲出来，由此查出来的全部结果全都是中文的。想来大家看到这里只怕会哑然失笑吧，这个词果然也是个“伪”精神的身体力行者。

在这一年里，女装行为终于从小众行为莫名其妙的进化成为一种“文化”，也许这种现象实际上连亚文化都算不上。当这种亚文化在三维空间的社会内慢慢传播时，它在二维空间内的发展却停滞了。就在这一年的上半年里，我们无意中看到某漫画休刊，某类作品暂时没有新作问世以及大家开始转移注意力的新局面。说起来，去年上半年吸引观众注意力最多的自然是一伙扭来扭去的发烧友小娘。靠着这些自称是高中生的朋友们用无可名状的方式展现自己的剽悍人生，一个全民泛化概念的时代终于就此到来了。这个时代是如此的让人深感脱力，接着人人都把某个需要伸直舌头才发得出的两字音节挂在了嘴上。至于女装者，相对于这类人群由于显得很有行动派的风范，又因为某些人为了出名太喜欢借助公众媒体将其倾奇行为四处传布，结果就导致这年里大家突然就莫名其妙的把那两个字也顺带挂在了嘴上，这便有道是：伪娘在何处？伪娘乃在口中。

当大家以为这一年我们总算可以安稳度过时，到了年底却又被震惊了一下。我们都知道，一旦出了钢弹新作的话，大家都会去看，今次的问题自然也就出在去年的那部新作上了，出于肉麻和方便考虑，大家一般都会把这部新作叫做“钢弹蛋蛋”——如果你玩过《世嘉嘉嘉》的话自然会觉得这个叫法无比亲切。且说当大家第一眼看到这部钢弹新作的四名驾驶员时，便会感到疑惑，那个戴眼镜的莫非是女的？不过再转念一想，万一这人只是看起来像呢？于是迅速改变念头，接着迅速扫了一下角色说明，所有人却又在舒了一口气之后合掌曰：“原来如此。”这个人果然是男的！这时，大家虽然总觉得多少有点不舒服，但总还是松了一口气，毕竟，这次居然让观众们在钢弹里见到了流行的设定，或者还让有些人猜中了，虽然这个奖中的并不能完全让人满意……

到目前为止，我们总算勉为其难地在这个话题上绕了一圈，也许大家或许晕头转向，或许回来就想翻桌，，或许回来之后就想买女装的同人本来看（这样的也许并不多）……但不管怎么说，如果您总算对这件事情形成了点认识的话，那也就是可喜可贺了吧。

文/LinkTon

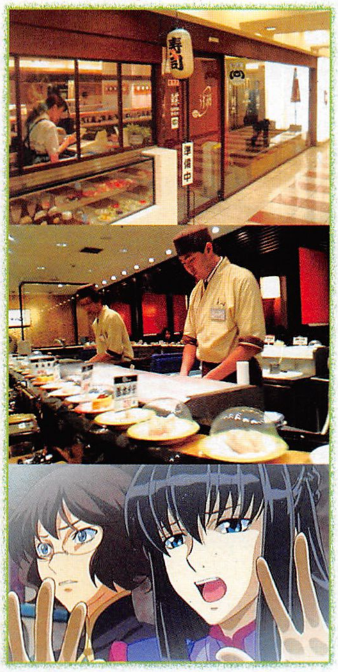


余桂东　初中=GB，高中=GBA，大学=NDSL/PSP，现在是复读生，为了新机子要好好学习。
读者资料　广西宜州车站区九栋102号

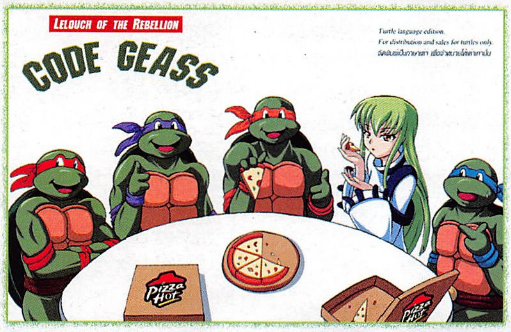


贴图特搜队

特搜宗旨
漂亮的图，要。
kuso恶搞的图，
全都要！

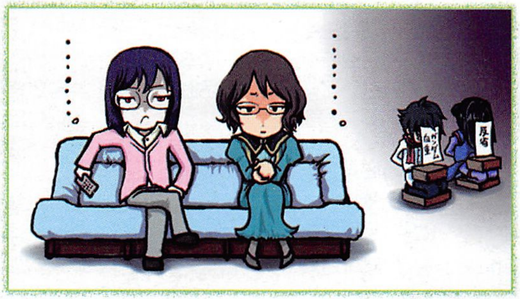


↑王女小姐，穷也不至于这样吧。而且这不是二次元世界啊，你也吃不到。



↑C.C.已经到了为了吃到批萨可以和这些绿色的家伙为伍的地步了吗……

↓估计那边罚跪的两个人心中都有一个声音：眼镜去死吧！





→非常好奇地过来友好握手，啊……原来你的爪子也可以收起来啊。估计下一个镜头就是那个龟霸该倒下了吧。

王富霖	我终于混上DS了！各种WFC的FRIEND CODE报上来！
读者资料	男，17岁，山东省莱州市教育路小区203号楼

→高达00圣女学院，这图如果画得再晚一些，应该会把尼娜加进去吧，还有AEU卡蒂大佐。不过，最右边好像混入了伪娘……





↑好久不见蕾菲娅了，不知怎么，我突然又想玩《FF3》了。



→离播放第二季的时间越来越近了啊，说实话鲁露修，这剑给你也只是装饰而已。

↓这张同人的画功不错。宝月茜穿泳装很漂亮，但为什么这么忧郁呢？





←有的时候玩游戏玩的太认真可能连机器名都忘记了（笑，注意机身）。

曹海杰	等咱有钱了，咱就买一大堆PSP回家摆积木。
读者资料	男，20岁，山东省莱阳海都学院



三栖人空间

4月和10月，是樱花盛开和果实丰收的时节，也是日本新番动画频繁推出的时节。因为正好许多动画都是24话，以一周一话的速度，自然每年4月和10月就成了新作集中上映的时节。今年的新番大约30多个，除了最近大红大紫小说或漫画、游戏改编的动画，自然也不乏之前的人气大作的续篇。的由于篇幅自然无法一一介绍,只能挑选一些不同fans倾向的动画向大家简单介绍，预祝大家在工作学习之余能有一个好心情！

我家的三姐妹

原名：うちの3姉　妹
中文名：我家的三姐妹
首播日期：2008-04-08

《我家的三姐妹》是日本新进漫画家松本百力滋（台译）以自己的三个宝贝女儿为原型，所创作的一部温馨搞笑的轻松漫画。

故事主要以在日常生活中，自己与三个宝贝女儿的温馨生活与成长中的趣事为主线。虽然是LOLI题材。但是恐怕大多数的LOLI控看到画风会大跌眼镜，不过在平时的学习工作之余，用这种轻松的小漫画形式来调剂一下单调的生活也满有趣的。这部漫画以前一直是在作者自己的博客上发布连载，由于引起了广大读者的关注，从而成为超人气的博客。在许多的肯定与支持中，已经推出了漫画的单行本，发售以来即广受瞩目并在日本部落格排行榜“育儿部门”中独占鳌头，以总合排行榜前10名的佳绩，并让作者获得年度Ameba部落格新人赏。现在作者在自己的博客中宣布了作品将动画化的消息。

故事中的三位小LOLI主角，无厘头脱线不服输的长女七岁，热爱自由的次女五岁，社长兼妖怪小鬼的三女3岁，再加上漫画家的妈妈与上班族的爸爸，《樱桃小丸子》型的画风，你会感觉到简单的温馨与快乐。而看着她们所作所为，联想起自己的幼年时期的成长的快乐与烦恼，自然十分能引起大家的共鸣。简短的漫画与小短文，一点一滴纪录下来的育儿“战斗日记”。三个有个性的小LOLI的爆笑插曲，以及与温馨的母爱，甜蜜而幸福的家庭。每个故事都让人笑不拢嘴！





反逆的鲁路修R2

原名：コードギアス 反逆のルルーシュ R2
中文名：反逆的鲁路修R2
首播日期：2008-04-06

“拥有王族之血的少年，缔结契约，获得神力，他将付出何等代价？背负血海深仇，遭遇残酷现实，他将何去何从？儿时的伙伴，神秘的少女，命运之轮已悄然而动！这个罪恶的世界，是走向毁灭，还是重获新生？”

这部高人气的动画就不用多做介绍了吧，从2006年10月开始播出至今，为现在日本最热门的连载动画之一，连续排名月刊Newtype最受欢迎的动画人气榜第一、男/女角色人气榜前五强。2007年3月22日荣获“东京国际アニメフェア2007”第6回东京アニメアワード テレビ部门 优秀作品赏受赏。这部续作设定的时间是25话的战役之后大约一年。但不再只是以日本（11区），是以世界为舞台。而也

张岩　想体验最痛苦的生活吗？上高三吧，一定会让你满意的。
读者资料　男，17岁，内蒙古海拉尔市巴尔虎路龙运家园



会有新角色出现。经过漫长等待诸多猜测之后，续篇中将迎来怎样的结局，的确让人期待。

我的狐仙女友

原名：かのこん
中文名：我的狐仙女友
首播日期：2008-04-05

春天是万物复苏的季节，花开了，草绿了，小鸟也飞回北方了，就连狐仙们也都觉醒了，在四月新番中居然又两个新番是和狐仙着边的（寒）。除了《我家有个狐仙大人》，还有这次要介绍的《我的狐仙女友》，这部新番是MF文库J出版的轻小说，作者为西野圣海，故事讲述读高中一年级的耕太一角在转学的第一天就被一名学校中的话题美少女的学姐告白。正当这部动画要发展成浪漫的校园恋爱青春偶像剧的时候，突然剧情180大转变。“咦！学姐，难道你……”。果然，正如标题，这位学姐竟然长出动物的耳朵和尾巴！因为她的真实面目居然是一狐妖！（很幽很白很藏马。寒），而后，惊奇的发现这里除了狐仙，居然还有狼妖、熊妖和半妖……





于是，这位在乡下和祖父一起生活的纯情正太与校园里的“多种多样”、“形态各异”、“丰富多彩”的动物精们和性格各异却能和妖精们和平共处同学们的校园恋爱青春偶像剧开始了…

蓝龙 七彩的天空

原名：ブルードラゴン
中文名：蓝龙
首播日期：2008-04-07

你可以没有X360、你可以不玩掌机、你也可以不知道坂口博信。但是你不能没听过《蓝龙》。

这部微软的豪门大作。自公布了X360的游戏后就一直被广大玩家关注，而为了提高该系列的知名度，微软已开始和《少年跳跃》合作，在《月刊少年JUMP》上连载《蓝龙Secret Trick》，在《周刊少年JUMP》上连载《蓝龙RalΩGrad》。前者将由曾经创作了《勇者斗恶龙剧场》的柴田亚美执笔，而后者则是由现在大红大紫的《死亡笔记》的漫画版的作者小x 健来完成。

而《蓝龙》公布了漫画版的消息不久后，又在去年11月底再度传出了《蓝龙》将会动画化的消息。果然豪门就是财大气粗，一口气从ACG全方位的来推广这部作品。

负责《蓝龙》动画制作的是制作《火影忍者》和《死神Bleach》两大超人气动画的Studio pierrot，动画监督则是ユキヒロ・マツシタ，曾制作过《HUNTER×HUNTER》OVA动画，也具备着相当的实力！在《蓝龙》的TV版中，故事的主线与游戏中完全不同，将会有许多在游戏中未曾露面的原创角色登场，是一部有着欢笑也有泪水的热血动画。而动画版《蓝龙》声优方面全部大换血，与游戏中的CAST完全不同，不知新的配音阵容能否满足各位挑剔的FANS呢？



孟一男	希望喜欢掌机的兄弟姐妹来加我QQ，大家一起来交流。
读者资料	男，19岁，山东省招远市阿呆成人玩具店



口袋妖怪剧场版十周年纪念特辑

豪华16开别册 + 2DVD + 1CD

DVD A碟：年度超热门剧场版《迪亚鲁卡VS帕鲁奇亚VS黑啸灵》剧场版正片！未知的小精灵？敌人还是盟友？大人气剧场版精彩收录，给你答案！2007年度剧场预告片全收录！剧场版资料设定集！

DVD B碟：剧场版10周年纪念总力回顾特辑！1998年～2007年全部剧场版精彩影像收录！官方解读口袋妖怪电影历史的秘密！精彩收录：超梦的逆袭/洛奇亚的爆诞/结晶塔的帝王 /雪拉比穿越时空的遭遇/水都的守护神/七夜的许愿星 /裂空的访问者/梦幻与波导的勇者/沧海的王子/迪亚路加VS帕鲁基亚VS暗啸兽

CD碟：24首剧场版经典曲目全数收录！特别收录《Together2007》及《夏でSUKA？》！过去十年的音乐记忆都在这里！

上市热卖中!!

超值定价：19.8元

完全修订版

加印啦！创记录的第七次印刷

●PSP系统固件特性说明，从1.5版本到3.71版本破解历史要点详解。●3.71 M33自定义固件刷写教程，老版PSP 1.5核心固件补丁安装方式,新版PSP潘多拉电池制作使用方式，双用刷机电池改造流程。●最新3款视频转换软件使用方法,完全支持HAVC 720*480分辨率格式转换。●ATRAC3 Plus格式音频最终转换教程。●最强电子小说软件ereader 2.0初级测试版光盘收录和漫画工具使用方式。●经典网络设置方式，通过无限网络下载新游戏内容方式，Xlink KAI上网联机游戏教程。●3.71 M33直接播放UMD Video ISO视频方式，新版PSP使用USB线视频输出教程，大学英语4、6级智能学习软件使用流程，新版PSP无需USB连接的充电补丁说明等各种趣味软件……等等！



上市热卖中!!

超值定价：19.8元

全面接受邮购

邮购请注明“PSP奥技修订” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收） 查询电话：010 64472177 / 64472180

邮编：100011 邮购免收邮资

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。



口袋迷精华本2

■定价：24.80元　上市热卖中

《口袋迷11》本次全面升级改版，更加精美的版面设计，更加丰富的内容安排。同时本期豪华和普通版分别赠送限定毛巾一条，同时还有大图鉴收藏帖赠送，绝对物超所值。豪华版捆绑剧场版漫画更加精彩，值得珍藏。



口袋迷（11）

■定价19.8元（豪华版29.8元）　上市热卖中

机战迷的专门志第四辑即将发售啦！本次有多篇大型专题奉上，并新开多个全新机战专栏，保证你大呼过瘾。更豪华更精彩，不能错过！



机战FAN 4

■定价：19.80元　上市热卖中

广受读者期待的标准掌机典藏系列最新版终于登场了。PSP版超厚读本配合双DVD，将一年来该平台的经典游戏彻底收录。书中包括珍藏图鉴，典藏攻略，软硬件实用指导，实用问答等，值得收藏。



PSP标准掌机典藏

■定价：22.80元　上市热卖中

NDS版超厚读本配合DVD，完全收录一年来该平台值得收藏的游戏内容，书中包含了所有主流游戏信息，集购买与图鉴为一体，大图鉴游戏数量超过400款，游戏攻略及小说更是不可错过，必备！



NDS标准掌机典藏

■定价：19.80元　上市热卖中

口袋妖怪剧场版十周年纪念来了！本书为三碟超值装，双DVD满载最新剧场版正片及十周年纪念特典影象，精选剧场音乐集更是不能错过的收藏珍品。



口袋的魅力（十周年纪念）

■定价：19.8元　上市热卖中

彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！



口袋特训营

■定价：18元　接受邮购

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧主机和周边纵览和购买推荐，NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。



NDS终极奥技

■定价：19.8元　接受邮购

终极奥技再加印啦！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。



PSP终极奥技（修订版最新加印）

■定价：19.8元　上市热卖中

电子游戏软件

2008年1、2、3、4、5、8、9、10期	9.80元
2008年(6-7合刊)	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第18～24期	8.80元
2008年第1、2、3、4、5期	8.80元

动感新势力

48～62期	9.80元
60～62期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL（搜酷）

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1～12期	15元
2008年1、2、3、4期	15元

PSP终极奥技(修订版最新加印)(新)	19.80元
口袋的魅力(口袋妖怪十周年纪念)(新)	19.80元
PSP标准掌机典藏(新)	22.80元
NDS标准掌机典藏(新)	19.80元
口袋迷11普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
机战FAN(4)(新)	19.80元
口袋迷精华本2(新)	24.80元
NDS终极奥技	19.80元
口袋迷9普通版\豪华版	19.80\29.80元
口袋特训营	18.00元
机战FAN(2)(3)	19.80元
动新琥珀MTV	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2008年3月20日

2008年3月20日	结界师 黑芒楼袭来	NBGI	ACT
2008年3月20日	口袋妖怪战队2	任天堂	RPG
2008年3月20日	伊苏DS	FALCOM	ARPG
2008年3月20日	伊苏2DS	FALCOM	ARPG
2008年3月20日	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2008年3月20日	爆走卡车传说BLACK	SPIKE	RAC
2008年3月20日	蜡笔小新 呼风唤雨的电影世界大活剧	BANPRESTO	ACT
2008年3月20日	十字架与吸血鬼	CAPCOM	AVG
2008年3月27日	机动战士高达OO	NBGI	ACT
2008年3月27日	LUX PAIN	MMV	AVG
2008年4月3日	名侦探柯南 消失的博士和找碴之塔	NBGI	PUZ
2008年4月24日	召唤之夜	BANPRESTO	SRPG
2008年4月24日	侦探神宫寺三郎 不灭的心	ARC SYSTEM WORKS	AVG
2008年4月24日	太鼓达人DS 七岛大冒险	NBGI	RAG
2008年4月24日	回忆之日2	SNKPLAYMORE	AVG
2008年4月	鬼太郎 妖怪大激战	NBGI	ACT
2008年5月1日	高达纹章	NBGI	SLG
2008年5月	鬼魂力量 创世纪	IDEA FACTORY	SRPG
2008年5月15日	温达利亚迷宫	IDEA FACTORY	ARPG
2008年5月22日	茶犬的房间DS3	MTO	ETC
2008年5月29日	超级机器人大战OG传说	BANPRESTO	RPG
2008年5月29日	前线任务2089 疯狂边界	SQUARE ENIX	SRPG
2008年6月26日	寒蝉鸣泣之时 绊	Alchemist	AVG
2008年6月26日	模拟大楼DS	DIGITOYS	SLG
2008年春	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2008年春	DS山村美纱悬疑事件	TECMO	AVG
2008年春	制作职业棒球队	SEGA	SPG
2008年夏	召唤之夜2	BANPRESTO	SRPG
2008年夏	蓝龙PLUS	AQ Interactive	TAB
2008年夏	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
2008年夏	吉他英雄 巡演	Activision	RAG
2008年夏	里克与约翰 消失的两幅画	Fonfun	AVG
2008年	13岁的就职体验DS	DIGITAL WORKS	AVG
2008年	死神3rd 幻影	SEGA	SRPG
2008年	梦魇骑士	STING	SRPG
2008年	箱庭生活 羊之村DS	SUCCESS	SLG
2008年	卡片召唤师	SEGA	TAB
2008年	弧光之源2	MMV	SRPG

任利智	这次改版的掌机迷很不错。
读者资料	男，19岁，呼和浩特市回民区小河三区4号楼

2008年	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2008年	弧光之源2 决意	MMV	SRPG
2008年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2008年	GABU☆GABU	KOEI	ACT
2008年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
2008年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2008年	心跳魔女神判2	SNKPLAYMORE	AVG
2008年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2008年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2008年	火炎纹章DS	任天堂	SRPG
2008年	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
未定	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
未定	北欧战神传 罪孽背负者	SQUARE ENIX	RPG
未定	仙境传说DS	Gravity	RPG
未定	合金弹头7	SNKPLAYMORE	ACT

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2008年3月20日

2008年3月27日	怪物猎人P2G	CAPCOM	ACT
2008年3月27日	反逆的鲁路修 失落的色彩	NBGI	AVG
2008年4月2日	星海传说 二度进化	SQUARE ENIX	RPG
2008年4月24日	魔幻精灵P	FALCOM	SRPG
2008年4月24日	实况口袋力量棒球P3	KONAMI	SPG
2008年5月29日	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
2008年5月1日	日本的那里	SCE	ETC
2008年5月	大战略7	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
2008年5月	冲吧！源先生！晚霞木工物语	IREM	ACT
2008年6月19日	超级机器人大战A	BANPRESTO	SRPG
2008年春	死神 魂之热斗5	SCE	FTG
2008年夏	人偶CID	Oxygen	ACT
2008年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2008年	海腹川背P	MMV	ACT
2008年	梦幻之星P	SEGA	ARPG
2008年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
未定	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
未定	皇帝的财宝	CLIMAX	ARPG
未定	恶魔猎人	CAPCOM	ACT
未定	GT赛车	SCEI	RAC
未定	绿巨人	ACTVISION	ACT

雍申　支持任天堂，没错的！
读者资料　男，14岁，乌鲁木齐市第八中学



文/GJW

最终幻想EXE

第五回 “梦的游离”

我亲爱的王：

很荣幸与你对话。我不想多绕弯子，就直截了当地与你一诉吧。在此之前，我希望你清楚地意识到——这个世界已经不是原来那个世界了，到处都潜藏着危机，黑暗无处不在。

所以，我要告诉你，你必须学会如何自卫。恐怕你也从神像那里得知世界现在的处境了，老实讲——现状的确不容乐观。放那个‘神圣如意泉，引导你的就是我，就是我把你和那几个不相干的小伙伴带到那里去的，因为我要让你知道你自己的任务。没错，不属于任何人，那个就是你自己的任务！

对，自卫。你必须学会自卫——我再次和你讲。不要小看杰洛霖莱的每一名教师，他们都是精英，是我们能够信任的伙伴。亲爱的切穆锡斯是我的忠实朋友，你总不会相信他——你喜爱的校长，你总不会不相信他的识人能力吧？我知道，那些教师对你不好，但他们……我坚信，他们是最出色的。

去求他们吧！让他们教你，你会懂得更多的自卫知识。对不起，我这么说大大冒犯了你的想法，但希望你相信我。我还要告诉你一件更重要的事，小心那个卡。

好了，时间不早了，这次愉快的谈话就到此结束吧。不要去猜我是谁，这只会浪费你的宝贵时间。别忘了你的任务：找到当时的五个光之战士。你完全不必管其他任何事情，包括击败塞毕尔克·布莱克思，因为你绝对只会让事情变得更糟。请你原谅我，原谅我再一次地冒犯你，希望你记住。

——你亲爱的梦的游离

“怎么有一段断了？”卡特利尔老师疑惑不解地问，同时取了一点泉水的样本，装在试管里。

“是水，那部分被水浸湿了，字体分辨不出来了。”王珍重地把纸收好，同时说，“还好大部分都没事。”

“真令人吃惊，那个‘神圣如意泉’居然是他布置的……”她恍然大悟，“‘神圣如意泉’？这个名字也记下来吧。”

“我还是不愿与那些人合作，”王的“那些人”指的是其他教师，他这样说习惯了，“我无法想象他们怎样教我自卫。”



谈进德 掌机迷就像是春节晚会一样，是掌机玩家们吃惯的家常菜，越吃越香。（猴子：真跟春晚一样一年一期的话我们可就喝西北风去了……）
读者资料 男，23岁，广西柳州市乐群路南一巷50号，545005

“最大的疑问是，那个‘梦的游离’究竟是谁?他为什么要写这个给你?”卡特利尔老师不断的思考。

“那应该只是个笔名。”王分析道。

“只要找到那个‘梦的游离’，事情就会清楚了。”卡特利尔老师一拍手，“调取一下监控录像，先看看谁接近过这里，然后再用排除法，就知道那个人究竟是谁了！”

王刚想激动得跳起来，见到菲尔走了过来，立刻颤抖得动弹不得。

“恐怕不太容易，这位女士，”因为卡特利尔老师戴着面具，菲尔认不出来，所以说的比较客气，“虽然我不知道您是怎么进来的，但您不是教职员工，不好意思，请您离开这里。”

“哦，对不起。”卡特利尔老师对菲尔的到来感到吃惊，但没有狡辩，因为她知道，这在菲尔面前不但不管用，还有可能暴露真实身份，“我马上就走，先生。”

“你呢?你不会不知道学生和教师不能在中午穿行楼道吧，”菲尔仔细对王的“脸”端详一番，“五年级BJ班的‘小流氓’刘·卡卡尔同学?我想一定是你的‘功绩簿’还没填满吧?”

什么——王心里暗想——卡特利尔老师只是随便做了一个面具，居然弄假成真，撞上别的班学生的面貌了!真是的,还给人家添了不少麻烦。今天是怎么搞的啊?

“哦，我可以走了吗，先生?”卡特利尔老师捏着嗓子说道，“我不能给您的学校再添麻烦了……”

“当然没问题，女士。”菲尔不耐烦地挥了挥手，像是驱赶着什么，“快走吧，最好不让我再看见您。”

王可急了：您走了，我可怎么应付啊?他朝卡特利尔老师使了个眼色，提醒她不要抛弃自己。

卡特利尔老师很无奈，只得视而不见，于是转身就走了。

“我要怎么处置你呢?我们的‘英雄’卡卡尔先生?”菲尔奸诈地一笑，“先请你访问我的办公室吧。”

王本想溜走，但菲尔的手就像鹰的爪子！说时迟，那时快，他一下揪住了“卡卡尔先生”的校服领，“不要在我面前耍伎俩，我想办公室的所有老师都会认可我的决定。”

说罢，他拽着王，向办公室走去。

“不用你动手，我自己会走！”王一下甩开了菲尔的手，“不要以为所有学生都是你的奴隶！”



“哼，你这小子越来越混了，”菲尔嗤之以鼻地哼了一声，“就像那个五年级AG班的混蛋小子王·巴特拉一样！”

王一听到这里就气炸了肺，但还是尽量控制住自己，以防被菲尔看出破绽。唉……

“从没有人敢这样对我,就算我的师长也是如此……”菲尔又开始训斥“卡卡尔先生”，“噢，想起来了，几十年前，我的白痴同学史蒂芬·巴特拉也敢这样和我‘战斗’。不只是顶嘴,还他妈老想揍我,所以被开除了。嘿嘿,真是个垃圾。”

王心里一惊，他明白菲尔说的可能是自己的父亲。虽然这一番话非常让他气愤，但毕竟这是第一次听到有关亲人的消息，所以相当激动，抑制不住内心的激动。他抛弃了对菲尔的所有怨恨，笑呵呵地拉住菲尔枯瘦的手，

“您能不能再讲讲史蒂芬·巴特拉的事?”

菲尔好像没听见一样，更加快步地走向办公室。他突然瞥了王一眼，“怎么，很感兴趣吗?”

王突然意识到这样做很可能会露了馅，马上收住了热情，“不，没什么,只是随便问一问。”

“是吗?”

“骑士教育办公室”终于到了。

正在此时，卡特利尔老师神不知鬼不觉地进入了监控室，调取了监控录像——“梦的游离”，你是谁呢?

（未完待续）

姜龙雨	高三了，很想睡ing。（猴子：我理解你，但是该睡时睡，该醒时还得醒。）
读者资料	男，19岁，浙江江山国际花城凤鸣苑58幢1单元，324100

掌机迷 POCKET GAMER DVD内容导读



◆影像部分





纳米飘移2
重生传说试玩影像
影子传说2
吉他英雄宣传影像
战神HARD难度
BOSS战(下)
太鼓达人鬼难度挑战

◆PC部分使用方法

把光盘放进PC光驱，在光驱盘符上点右键打开，然后进入PG文件夹中，里面就是PC部分的内容了。光盘中部分软件需要用WINRAR解压打开。



◆PSP当期游戏推荐

战神 奥林匹斯之链RIP版
随意拍汉化预览版
无限回廊
重生传说



本期附送了《战神 奥林匹斯之链》的RIP版，大小600M。RIP掉了所有CG影像，适合不看影像只为了挑战高难度的玩家。此外还有《随意拍》的汉化预览版。

◆NDS当期游戏推荐





Bangai-O 魂
蜡笔小新 电影城的大冒险
樱花大战 因为有你
纳米飘移2
口袋妖怪战队2
哆拉A梦 野比与绿巨人传
影子传说2
伊苏DS
伊苏DS2
追寻被夺走的过去

◆编辑附送

图片壁纸
重生传说壁纸集
★下期预告
怪物猎人专场








游戏 漫画 小说 模型 一网打尽！所有机器人在这里集结！
四度冲击
最强机战高达专门志
机战FAN
Vol.4
15th
SUPER ROBOT WAR
SRW
卷首特辑
高达世界的思想与理念
新年大盘点
机战对高达
热门游戏彻底攻略
机战OGS外传
SD高达G世纪 魂
重磅出击
超级机器人历史/传说巨神伊甸王
超兽机神段空我/战斗机器人扎本古鲁
超值赠送
VCD
机战最热动画总收录！
经典原声唱片一并收入！
机战海报
随书两款附送
www.srwfan.com
超值定价
19.8
献给喜欢机器人的你！机器犯的第一选择
第一、二、三辑还有少量库存，
全面接受邮购！
快加入我们的行列吧！
机战FAN
DVD
全国上市
热卖中!!
邮购请注明“机战4”（邮购免收邮资）
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收
邮编：100011 联系电话：010-6447 2177/2180



新春大礼
接受邮购
口袋迷
POKéMON FAN
全国上市
热卖中!!
24.8元
超值定价
邮购请注明“口袋精华2”(邮购免收邮资)
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收
邮编：100011
联系电话：010-6447 2177/2180
赠 官方十周年纪念终极音乐大碟
口袋迷
POKéMON FAN
10周年经典音乐集
ポケモン精华本
ポケモン精华本②
《口袋迷》第6辑 — 第10辑 精彩内容全面修订整理！新年终极收藏！
400页重磅大餐
口袋迷年度必藏特辑！超豪华大享受！
第六辑至第十辑经典文章全部重新制作，全新版式全新效果全新感受！
口袋妖怪时暗探险队流程攻略 / 珍珠钻石恶搞攻略之寻找神奇兽之旅 / 选美竞技赛全技能 / 口袋妖怪历代游戏BUG / 珍珠钻石全宠捕获指南 / 珍珠钻石四天王及冠军队伍赏析 / 美图共赏相与析 / 口袋妖怪形象设计和图鉴研究学 / 神兽走场秀 / 西麻百家讲坛：杂论猫科动物 / 口袋邪恶组织 / 钻石珍珠新增特性效果分析 / 口袋妖怪各系战术杂谈 / 各系相关战术杂谈之水火草 / 口袋妖怪全宠战术之红绿金银篇 / 口袋DP修改器教学 / 宠物小精灵特别篇全解 / 10周年剧场剧情放送 / 小智激战对战开拓区 / 口袋妖怪官方周边 / 晚月之殇……等等精彩内容，满满的四百页让你看过瘾！口袋迷必须拥有的大特辑！
同时有超过100页的全新文章收录！口袋迷编辑部超值打造！